Irregular F Revue

No.3/Vol.III/2011

DIGITAL CULTURE – SOFTWARE THEORY – NET-ART

Number edited by Rareş Iordache

Electronic copy available at: http://ssrn.com/abstract=1963094

ISSN 2068 – 4797

Copyright © Toate drepturile rezervate

Electronic copy available at: http://ssrn.com/abstract=1963094

Table of Contents

Edith Lazăr, Cultura Internetului. Digital Art vs. Net.Art.....5

Ewa Wójtowicz, The Invisible Strikes Back. Neoanalog Tendencies in Contemporary Media Art 26

Jelena Guga, Self 2.0: Lost in Bio-Technological Environments,. 39

Danica Radovanovic, "Do you have a "Face"?": Identity, imagination, and affection in online communities.....57

Translations.....73

Ce este vizualizarea?/ Lev Manovich/ translated by Robert Arnăutu...73

Parcursul datelor în reţelele sociale/ Lev Manovich/ tramslated by Florina Vâlcu.....106

Powtórzenie, odtworzenie, przetworzenie.Remediacja w praktykach artystycznych kultury cyfrowej/ Repetiţie, reconstrucţie, transformare. Remedierea în practicile artistice ale culturii digitale/ Ewa Wójtowicz/ translated by Ioana Câmpean 112

Interviews.....133

Despre Software theory, open source și dumbing down/ Rareș Iordache 133

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Despre subiect într-o nouă paradigmă/ Rareş Iordache 142

Varia 151

ANTROPOLOGIE SOCIALĂ ŞI CONSTRUCTE SOCIALE – Radu Flora, *Capcana*/ Carmen Dărăbuş 151

About Irregular F

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Cultura Internetului
Digital Art vs. Net.Art

Edith Lazar
Universitatea Babeş-Bolyai

Abstract

In the last few years contemporary culture raised a huge interest regarding internet media, mainly because of the wide space opened by high speed data travel in the field of communication. Art, as all the other domains involved, changed itself to some extent while embracing new technologies and ascertained relations within cyberspace. In order to understand properly these hybrid forms of art, an overview of their manifestation and recognition within the art system is needed. The present paper discusses the subject in terms of "theory and example" willing to highlight the difference between two major branches – *digital art* and *net.art –,* an aspect that is always disregarded.

Key-Words contemporary art and technology, digital image,

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

cyberspace, net.art.

Dezvoltarea tehnologică a permis ca procesarea, stocarea şi distribuirea informaţiei să se realizeze într-un ritm din ce în ce mai alert, dând naştere unui adevărat sistem al reţelelor de comunicare. În acest context, evoluţia şi popularizarea Internetului a constituit o schimbare radicală în infrastructura sistemului format, pentru că acesta reuşea să înglobeze utilităţile departamentelor specializate, aşa cum sunt mass-media, televiziunea sau telecomunicaţiile. Fiindcă oferă un acces rapid la informaţie, Internetul rezonează cu domenii şi discipline variate. Doar că, aflându-se într-un continuu proces de transformare (dată fiind evoluţia tehnologică actuală), apar numeroase probleme atunci când vine vorba de analiză şi de interpretări. Unul dintre cele mai întâlnite aspecte de care se leagă teoriile reţelelor de comunicare vizează impactul pe care îl are Internetul asupra societăţii, caz în care discuţiile se îndreaptă mai ales spre ceea ce înseamnă această nouă cultură – a Internetului –, spre revoluţia lumilor virtuale, spre imagine sintetizată, spre interactivitate (participarea spectatorului) sau spre construirea unei lumii de senzaţii sintetice. Toate definesc ceea ce Baudrillard preconizase, un simulacru al lumii concrete (Bastos; Lopes, 2008: 56).

Relaţiile dintre artă şi tehnologie nu mai reprezintă de mult o chestiune nouă. O dată cu introducerea obiectelor *ready-made* sau a lucrărilor în serie (promovate în perioada Pop Art-ului), artistul a fost singurul capabil să deţină o autoritate în ceea ce priveşte definirea sau delimitarea câmpului artistic, normele estetice şi convenţiile artei fiind nevoite să se adapteze la realitatea lumii în care trăia artistul (de Mèredieu, 2005: 9). Apariţia altor medii de

manifestare a creativităţii, precum fotografia digitală, *arta video*, *instalaţiile* şi, mai nou, *instalaţiile multimedia* – care îmbină toate aceste practici, uneori alăturându-li-se şi *performance*-ul uman (ca o alegorie pentru existenţa omului în era supra-tehnologizării), n-au făcut decât să demonstreze ştergerea treptată a limitelor dintre domenii, asupra cărora astăzi primează importanţa actului creativ. Din acest punct de vedere, implicarea artei în lumea Internetului apare ca un pas previzibil. Interesant devine, însă, felul în care arta se foloseşte de acest mediu şi cum se infiltrează în structura sa complexă.

Computerul, ca instrument în actele creative şi prim *sit* pentru reţelele de comunicare, a constituit doar o altă provocare a frontierelor artei. El permite unor persoane lipsite de tehnica manuală de lucru (desen, pictură, modelaj, etc.) să realizeze piese cu un important conţinut estetic şi, în acelaşi timp, oferă artiştilor posibilitatea de a-şi exprima creativitatea într-un cadru diferit de cel instituţional. Însă cunoşterea programului informatic de lucru şi o bună stăpânire a posibilităţilor acestuia presupune de fapt o apropiere de metodele tradiţionale - mă refer aici la respectarea anumitor rigori tehnice şi norme de creaţie. Imaginea pe care ecranul computerului o oglindeşte este un melanj de cifre, de reţele şi de semne abstracte pe care programul le procesează şi le transformă în figuri sau obiecte suprapuse. Formele geometrice astfel obţinute sunt rânduite în funcţie de parametrii aritmetici ai programului. Dacă în lucrările clasice, compoziţia, perspectiva şi proporţiile erau caracteristicile principale în funcţie de care artistul trata subiectele, prin analogie, în era tehnologică, artistul foloseşte programele (având o structură fixă) pentru a da naştere imaginii. Pornind de la aceste practici de construcţie, noile lucrări preiau modele din natură sau realul perceptiv (aşa cum se întâmplă în pictură sau

sculptură), amplificând iluzia spaţiului prin perspectivă.

Artiştii care au înţeles că defapt s-au schimbat doar instrumentele de lucru au reacţionat prin provocarea limitelor programului, respectiv prin introducerea hazardului sau chiar a Kitsch-ului în munca lor, adică tot ceea ce se opunea în primul rând perfecţiunii tehnice, apoi percepţiei umane convenţionale (de Maison Rouge, 2008: 42). Rezultatul a fost îmbinarea de *video* cu *scratch*-uri sau cu intruziuni de lumină, divagarea de la imaginea de ansamblu spre linile care o construiesc sau, aşa cum procedează Michael Noll şi Vera Molnar, prin apelul la istoria artei. Cei doi artişti s-au folosit de computer ca modalitate de analiză a elementelor constructive din lucrările lui Mondrian, după care, prin intermediul programelor, au încercat să genereze posibile opere ale acestuia (de Mèredieu, 2005: 106). Cele două lucrări sunt însă complet diferite una de alta, motivul fiind variaţia parametrilor şi a formulelor combinatorii aplicate de fiecare artist programului său (fig. 1-2). În ceea ce priveşte „posibilele" opere ale lui Mondrian, estetica şi gruparea elementelor discută despre o interpretare sau reluare de motive şi nu despre simularea unei lucrări, deorece ele implică şi participarea artistului – în alegerea programului sau a elementelor definitorii. Pentru o perioadă de timp, computerul şi posibilităţile sale au constituit noul teren de joacă al artiştilor. Experimentele lor s-au apropiat de estetica artei abstracte şi de cea minimalistă, un adevărat laborator al combinaţiilor de elemente geometrice, de forme şi medii, chestionând noţiunea de imagine în era tehnologică.

După ce în anii '80 Apple Computer Company a început să producă aparatele Macintosh şi a pus bazele sitemului de publicaţie *desktop* (L.Ke, 2008: 263), câmpul artelor digitale a început să câştige din ce în ce mai multă atenţie.

Îmbunătăţirea tehnologiei şi a practicilor de lucru pe computer a lărgit sfera de interes a acestui gen, astăzi discutându-se mai degrabă despre *arta digitală*, care implică tot instrumentalizarea tehnologiilor în scop creativ şi este legată de imaginea *de sinteză* (calculată şi construită în întregime prin intermediul programelor) (de Mèredieu, 2005: 97), dar şi de cea digitală (codificată prin semne abstracte, ca informaţie pură – în sensul dat de către Flusser), ambele putând la fel de bine să fie transpuse în plan material sau doar să rămână stocate în memoria aparatelor (Flusser, 2003: 95). Tehnicile de prelucrare computerizată a imaginilor digitale permit decuparea, colajul, asamblarea sau suprapunerea unor imagini unele peste altele, astfel încât rezultatul testează de multe ori limitele percepţiei şi interpretării (fig.3), la fel cum face şi *imaginea de sinteză* (realizată integral cu ajutorul programelor). Ea reprezintă, totuşi, un caz aparte, cu o importanţă majoră, având în vedere că, în lucrul cu tridimensionalul, re-crearea imaginilor complexe ale lumii reale este posibilă fără a mai considera că, pentru a se materializa, lumina este sursa ei absolut necesară (de Mèredieu, 2005: 121), cum se întâmplă în fotografie sau înregistrările video.

Codificarea în fractali matematici nu face decât să favorizeze descompunerile, recompunerile şi manipularea. Texturile şi materialul sunt prezentate într-o manieră unică, rezultate din îmbinarea unor tehnici şi instrumente diferite (video, computer, unde şi fibre optice, reţele şi programe digitale). În ciuda prejudecăţilor ce ţin de preponderenţa folosirii acestor tehnici în *design*-ul comercial, prezentările vizuale unice au fost cu uşurinţă adoptate de către artişti. Astfel, *arta digitală* devine o modalitate de a împleti realul cu *artificiul*, de a întrebuinţa semne şi simboluri permutabile, reinvestite cu

semnificaţie în funcţie de context. Faptul că imaginea tinde să prevaleze asupra realului – să i se substituie –, face posibilă discuţia despre transferul în memoria unui computer a întregulului spectacol al lumii (McLuhan, 2001).

Deoarece se folosea deja de computer pentru a propune noi şi noi imagini ale formelor de artă, această practică a prins cel mai bine în mediul Internetului. Totuşi, ea a păstrat legătura cu spaţiul real printr-un contact direct cu instituţiile artei, respectiv galerii sau muzee, deoarece avea nevoie să fie susţinută prin convenţiile sistemului tocmai pentru a combate prejudecăţile care planau asupra ei. *Artei digitale* i-a fost contestată valorea încă de la început, centrul intrigii ocupându-l tocmai mediul în care lua formă. Computerul a fost imediat considerat o unealtă aproape atotputernică în care rezultatul final este obţinut numai şi numai datorită programelor acestuia, blamare care a tins să scoată din ecuaţie aportul creativ şi imaginaţia artistului.

Astfel, ideea de *simulare* a ocupat prim-planul discursului care viza lucrările digitale, ceea ce denotă o neînţelegere a relaţiei dintre acest tip de simulare programată şi abilităţile creative a celor care le dau naştere (L.Ke, 2008: 264). A fost pierdută din vedere importanţa caracterului expresiv al artei *digitale*, manifestat prin construcţii şi reconstrucţii în conformitate cu o percepţie ce se dovedeşte a fi de natură subiectivă, o reprezentare într-un stil propriu al imaginii pe care artistul o are despre lume. Această neînţelegere a persistat, mai ales pentru că exista deja noţiunea de *design comercial* (ce presupune prelucrări digitale, utilizate în diferite industrii) şi din cauză că, fiind o specializare abia discutată în termeni de artă, nu beneficia de surse istorice care să o valideze.

Pentru a demonstra abilităţile şi implicarea lor în realizarea lucrărilor,

artiştii au apelat la un tertip şi s-au folosit în principal de *instalaţii multimedia*, care fac posibilă orice întâlnire între mediile creative. Spaţiul se transformă în funcţie de regia pe care artistul o impune, un ansamblu care pune spectatorul într-o anumită situaţie, aşa cum, de altfel, reiese şi din imaginile pe care artiştii le-au creat în format digital. În acest timp, Internetul a fost doar o modalitate de promovare, un instrument prin intermediul căruia informaţiile circulă foarte rapid, iar artiştii devin cunoscuţi. Popularitatea de care s-a bucurat pe această cale i-a adus *artei digitale* recunoaştere în cadrul sistemului artei. Mai mult decât atât, formulele de promovare au fost preluate şi de ramurile consacrate ale artei, prin construirea unor *site*-uri de prezentare a expoziţiilor, prin faptul că artiştii şi-au construit *site*-uri personale, precum şi prin faptul că apar *site*-uri care documentează sau vând opere de artă. În acest context, imaginea codificată digital a contribuit la simularea lumii reale, acolo unde sistemul artei nu a relizat că, din dorinţa de publicitate, îndeplinea tocmai acuza nedreaptă adusă lucrărilor bazate pe fractali matematici.

Spre deosebire de *arta digitală*, Internetul ca spaţiu alternativ – în care lumea sensibilă este înlocuită cu o selecţie de imagini, existând deasupra ei o lume deopotrivă prezentă şi absentă, pe care o arată (Debord, 2001: 53) – a fost instituit printr-o formă de artă *in situ*, respectiv *Net.Art.* Această mişcare creativă cu manifestare în spaţiul virtual şi-a dezvoltat propriul discurs cu referire la semnificaţia artei, formând o comunitate online. Parte integrantă a structurii *World Wide Web*, ea este marcată de instabilitate şi de flux continuu al codificării sau al transferului informaţiei între diferite noduri de receptare (Wójtowicz, 2010: 1-2). Din acest punct de vedere, cele două etape majore din evoluţia *net.art*-ului au fost cauzate de practicile de structurare a reţelei,

respectiv hypertextul (HTML) şi actualul Web 2.0, fiecare deţinând un rol important în ceea ce înseamnă puterea artistului în spaţiul virtual. Dacă primul discuta despre creativitate în termeni de intenţionalitate umană, acces şi manipulare – în sensul de colaj, lucrare obţinută prin asamblarea diferită a unor elemente deja existente –, o dată cu Web 2.0, interesul s-a mutat asupra criticii societăţii virtuale, asupra căreia predomină automatizarea instrumentelor din reţea. Astfel artiştii denunţă lipsa intenţionalităţi umane în cadrul procesului de construire a propriei realităţi virtuale, recurgând la intervenţii de falsificare a instrumentelor, aşa cum procedează hakerii. Dacă varianta mai veche propunea construcţia, cea de-a doua implică infiltrarea în sistem şi sabotarea lui.

La baza dezvoltării artei internetului au stat experimentele timpurii ale artiştilor care au întrebuinţat instrumentele specifice *computer art*-ului şi, mai nou, ale *digital art*-ului. Internetul a fost folosit mai ales ca mediu aferent computer-ului, în cadrul *instalaţiilor multimedia* (alături de proiecţiile şi înregistrările video în care spectatorii sunt implicaţi) sau ca mediu de comunicare – forum de discuţie în ceea ce priveşte întrebuinţările sale comerciale. Pornind de la acest aspect, acţiunile lui Vuk Cosic (pionier al domeniului şi cel care a propus denumirea de *net.art*) în materie de *mail art*, angajări în discuţii cu artiştii sau *site*-uri deturnate (bricolaj cu elementele programelor), au declanşat un val de entuziasm printre artişti, care vedeau acest spaţiu drept independent de convenţiile artei (Greene, 2004: 1). Mijloacele pe care le-au utilizat îmbinau *arta digitală* cu elemente specifice de transimitere a informaţiei, respectiv *link*-uri, grafică, texte sau imagini. Astfel, în scurt timp, arta reţelelor, aşa cum mai este ea numită, s-a transformat în analogul mişcărilor artistice din spaţiul convenţional al artei.

În acest context, principalul merit care îi revine Internetului este acela de a restabili un dialog, un schimb şi o participare între artişti şi publicul lor. Conştienţi de direcţia pe care Internetul o urmează, marcată de instabilitatea din interiorul sistemului şi de perisabilitatea informaţiilor, practicile au vizat mai întâi promovarea unei arte vizibile doar pe internet (o latură a *digital art*-ului, care sublinia ideile creative, o lume a momentului). *World Wide Web* a produs schimbări mai ales în modalitatea prin care arta este creată, colecţionată şi distribuită, în primul rând prin dislocarea ei de coordonatele spaţiale şi temporale. Aşa au luat naştere proiectele de colaborare între artişti din zone diferite, având un *backround* politic şi cultural (plan ideologic) diferit. Arta nu mai are un loc stabil, ea există doar în emisia şi recepţia unui semnal, e o artă al cărei principiu vital îl reprezintă *feedback*-ul (Wójtowicz, 2010: 3-4). Ca urmare, s-au conturat proiecte din ce în ce mai serioase, cum sunt *Desktop Is* sau *Form Art*, ambele curatoriate de Shulgin. Prin intermediul lor artiştii erau invitaţi să creeze lucrări folosind un set definit de obiecte sau convenţiile de codificare HTML, un proces de bricolaj asemănător manierei prin care artiştii selectează şi grupează obiectele *ready-made* în spaţiul galeriilor de artă (fig.4). În schimb, proiectul artistei Olia Lialina*, My Boyfriend Came Back From the War*, a explorat decodificarea şi înţelegerea informaţiei (distribuirea şi re-distribuirea ei conform HTML). Vizitatorii *site*-ului Lialinei erau invitaţi să experimenteze, potrivind cadre în cadre şi noi combinaţii de text sau imagine (fig.5), iar firul logic era cel pe care ei îl atribuiau. Era o ilustrare a relaţiei pe care Manovich o semnalează referitor la transmiterea şi receptarea informaţiei în spaţiul cibernetic, accentuând schimbările care se petrec la nivelul comunicării. O dată ce conţinutul mesajului nu mai are limite bine definite, aşa cum se întâmplă în

relaţia standard (emiţător – mesaj – receptor) utilizatorul primeşte şi înţelege acest mesaj în mod activ. Mesajul e construit pe măsură ce persoana accesează documentul, sau în funcţie de informaţiile pe care alege să le primească şi de modalitatea în care îi vor ajunge (Manovich, 2008: 17). Proiectul artistei are la bază acelaşi principiu al interpretării cognitive a mesajului, pe măsură ce vizitatorul alege cadre sau diferite fragmente de text.

Un alt aspect al discursului despre tehnologizarea spaţiului privat al omului, respectiv conectarea şi prelungirea sa în spaţiul internetului, priveşte o problemă la care artiştii s-au referit încă dinainte ca *net.art*-ul să iasă din faza de experiment a artei pe computer. Căştile de vizualizare, mănuşile prevăzute cu senzori şi mai apoi conectarea la reţeaua de internet au fost văzute ca proteze tot mai izbutite pe care artiştile le-au folosit în cadrul a diferite *acte de performance,* dintr-o fascinaţie pentru existenţa corporalităţii în lumea virtuală. Ca exemplu avem lucrările artistului australian Stelarc, care, în *The Third Hand* (1992), prin utilizarea unui al treilea braţ electromecanic (fig.6), a făcut referire la proteză în sens material. Câţiva ani mai târziu şi-a conectat corpul direct la reţeaua de Internet, aceasta manifestându-se ca o gigantică prelungire a propriului trup (de Mèredieu, 2005: 145). Scopul era acela de a interacţiona cu imaterialitatea propriul corp, un experiment care a scos la iveală ambiguităţi în cursul transmiterii informaţiei pe internet şi în prezenţa corporală în timp real, între subiectul uman şi obiectul de studiu.

Relaţia pe care Internetul o are cu utilizatorii săi, felul în care imaginile transpuse în acest spaţiu încep să se substituie realităţii, depăşirea pragurilor de comunicare în cadrul spaţiului virtual, toate constituie punctele de pornire ale unui nou demers pregătit să chestioneze sistemului. Artiştii au început să

vorbească mai puţin despre artă pe net, cât mai degrabă despre *net.art*., tocmai pentru a sublinia schimbarea de perspectivă ce se petrece. În aceste condiţii, o latură a *net.art*-ului a decis să rămână în *undergorund,* fie sub forma de lucrări nesemnate, anonime, fie prin formularea unor proiecte care să chestioneze societatea prin intermediul spaţiului virtual - mai ales creşterea libertăţii de alegere (democratizarea), ale cărei urmări sunt micşorarea sectorului privat, înregistrarea şi transparenţa cetăţenilor, lucruri ce permit un control central accentuat (van Djik, 2006: 3) şi creşterea puterii anumitor companii.

Un rezultat al acestei direcţii critice este şi *(h)activismul* – care, în forumuri deschise, interactive, dezbate probleme importante pentru societatea actuală precum şi demască interesele corporatiste. Arta reţelelor devine un mediu pentru a contracara convenţiile societăţii, dar şi pe cele ale artei instituţionale, într-o manieră subversivă care implică instrumentele automatizate ale internetului (*site*-uri, *blog*-uri, reţele sociale).

Need, creat de Tuomo Tammenpaa, este un astfel de *site* prin care comercializarea şi falsele dorinţe sunt parodiate. Importanţa pe care imaginile o deţin atunci când e discutată crearea iluziei materialităţii în spaţiul virtual, a făcut ca artistul să chestioneze modalităţile prin care indivizii sunt manipulaţi pentru a cumpăra anumite produse. Pornind de la acest aspect, el a construit un *brand* artificial unde oferă consumatorilor un produs care nu există, care este prezentat într-o formă estetică atrăgătoare. În strategiile de promovare online, un rol decisiv îl deţine experienţa prezentării. Printr-o suprateatralizare, prezentarea predomină asupra conţinutului, chiar dacă nu este altceva decât aceeaşi propagandă comercială evitată de către utilizatori în reprezentările media tradiţionale (Hinchcliffe, 2008: 229).

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Subiectele pe care astăzi *net.art*-ul le tratează sunt extinse, de la problemele de gen la geografie virtuală sau la acoperirea distanţelor reale prin reţelele de internet, subiecte de estetică şi din istoria artei sau demascarea strategiilor corporatiste - aspecte abordate şi de artiştii offline. Chiar dacă declară separarea de arta convenţională, prin faptul că spaţiul virtual le oferă autonomie, originea practicilor pe care artiştii le utilizează astăzi în lumea internetului se găseşte în curente tradiţionale precum *dadaism, conceptual art*, *Fluxus*, *performance*, *video art* sau *kinetic art*. Mai mult decât atât, recunoşterea artiştilor se face tot în baza unor convenţii. Varianta timpurie de recunoaştere presupunea includerea în adresa *site*-ului a terminaţiei *net*. Însă, odată cu democartizarea spaţiului virtual, s-a ajuns la devalorizarea meritului în conceperea lucrărilor de artă, ca urmare a controversei moderne – reproducerea şi seria – şi în condiţiile accesului facil la informaţie (Aydin, 2007: 5). Pentru a face o diferenţiere calitativă, meritul artiştilor este discutat în funcţie de discursul pe care îl atribuie acţiunilor, de aspectul inovativ şi, nu în ultimul rând, de popularitatea pe care o au (perspectiva publicului).

Iniţial concepută ca alternativă a câmpului instituţional al artei, datorită vastei sale răspândiri, *net.art* tinde din ce în ce mai mult să fie inclusă în prezentări guvernate de sistemul instituţional, aşa cum sunt expoziţiile în galerii sau bienale. Intervine aici o problemă destul de interesantă: dacă lucrările artiştilor sunt scoase din *situ*-ul Internetului, mai sunt ele *net.art*? Chiar dacă spaţiul galeriei are puterea de a transforma obiectele obişnuite în lucrări de artă, datorită *ideilor de artă* care sunt proiectate asupra lor (O'Doherty, 1999: 14-15), atunci când vine vorba de ramuri deja consacrate în curricula artei situaţia este una cu totul diferită. *Net.art*-ul se bazează mai ales pe interacţiunea publicului

cu artistului, sau cel puţin pe crearea acestei iluzii, o caracteristică definitorie mai ales pentru actele de *performance-art* şi *happening*. La fel cum se întâmplă în cazul ultimelor două, ceea ce rămâne în urmă sunt doar înregistrări ale respectivului act, fie că vorbim despre imagini, fragmente video sau *link*-uri. Prin urmare, transpuse într-alt mediu, conceptele prevăzute să traverseze reţelele devin altceva. Cel mai adesea, ele prind contur în expoziţii *document* sau retrospective, care prezintă istorii ale diferitelor acţiuni întreprinse de artişti strict în sistemul de referinţă al Internetului. În momentul în care artistul lucrează cu imagini sau obiecte inspirate din formele de prezentare specifice *cyberspace*-ul sau chiar prin legătura directă cu acesta, discuţia se îndreaptă mai degrabă către înglobarea mai multor forme de prelucrare digitală şi materială a conceptelor, respectiv realizarea unei instalaţii tradiţionale sau a uneia *multimedia.* În ciuda acestor argumente, percepţia asupra lor – ca fiind *net.art* – este greşit formată, aspect cauzat de discursul pe care artistul îl suprapune expoziţiei, considerând-o analogică experimentului din interiorul reţelelor, fără a face diferenţa între caracteristicile celor două spaţii – primul ca prezentare şi celălalt ca mediu de lucru. Un alt factor important care contribuie la acest gen de inducere în eroare este tocmai sistemul artei, care, din dorinţa de a atrage atenţia asupra sa, îşi arogă domenii creative pentru care convenţiile sale sunt depăşite.

În concluzie, dacă *arta digitală* se axează pe impactul pe care imaginile îl au ca lucrări în sine (fie că este vorba de cele digitale sau de sinteză) – mai apropiate de artele vizuale –, *net.art*-ul vizează doar *ciberspaţiul* şi problemele actuale pe care le discută. Numeroasele controverse care se nasc în jurul celor două manifestări creative sunt totuşi amprente caracteristice ale domeniilor care

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

folosesc Internet-ul în cadrul procesului de creaţie, dar şi ca mediu de comunicare, *net.art*-ul şi *digital art*-ul fiind doar două expresii particulare.

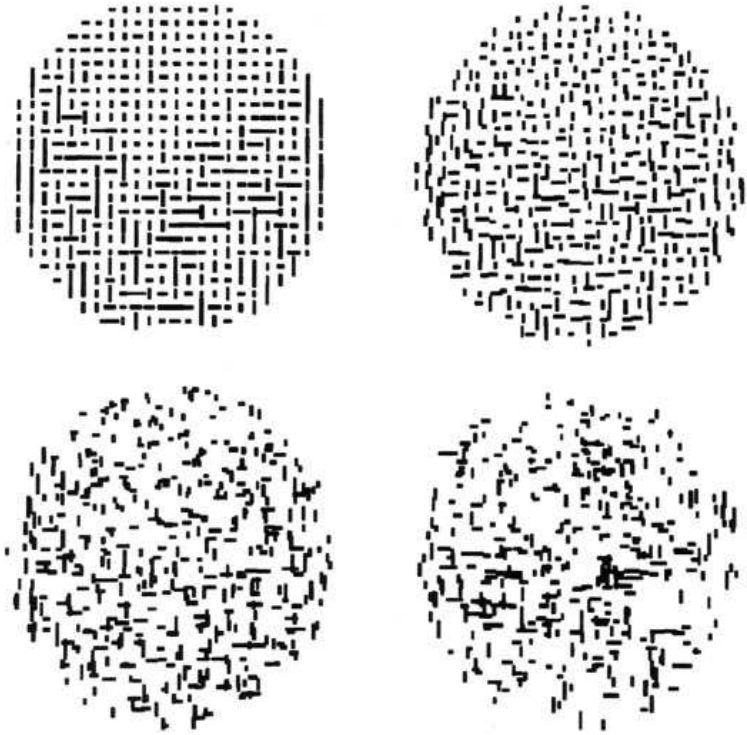


Fig.1 Michael Noll – Composition

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

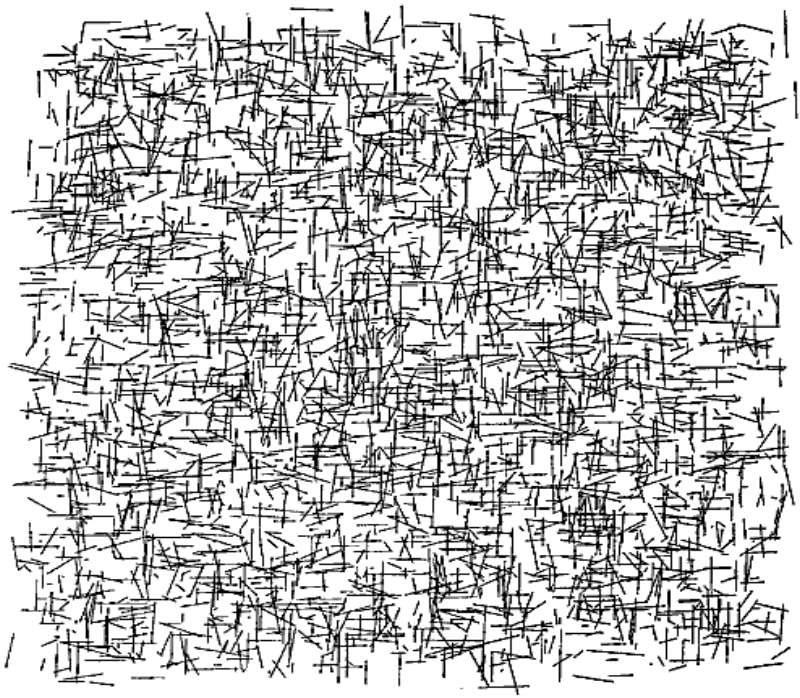


Fig.2 Vera Molnar -Mondrian Derangé

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Fig.3 The Infamous Infant Prodigy – Federico Cabrera

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

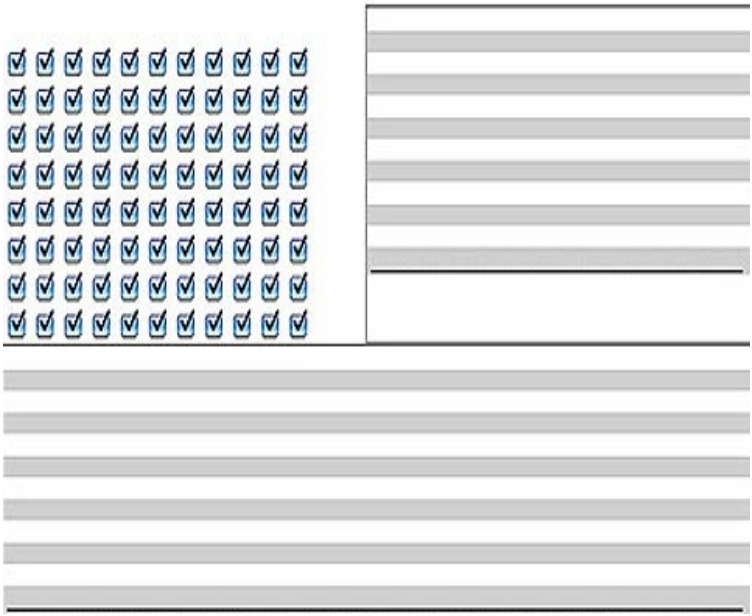


Fig.4 Alex Shulgin – Form Art

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Fig.5 Olia Lialina – My Boyfriend Came Back from the War

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

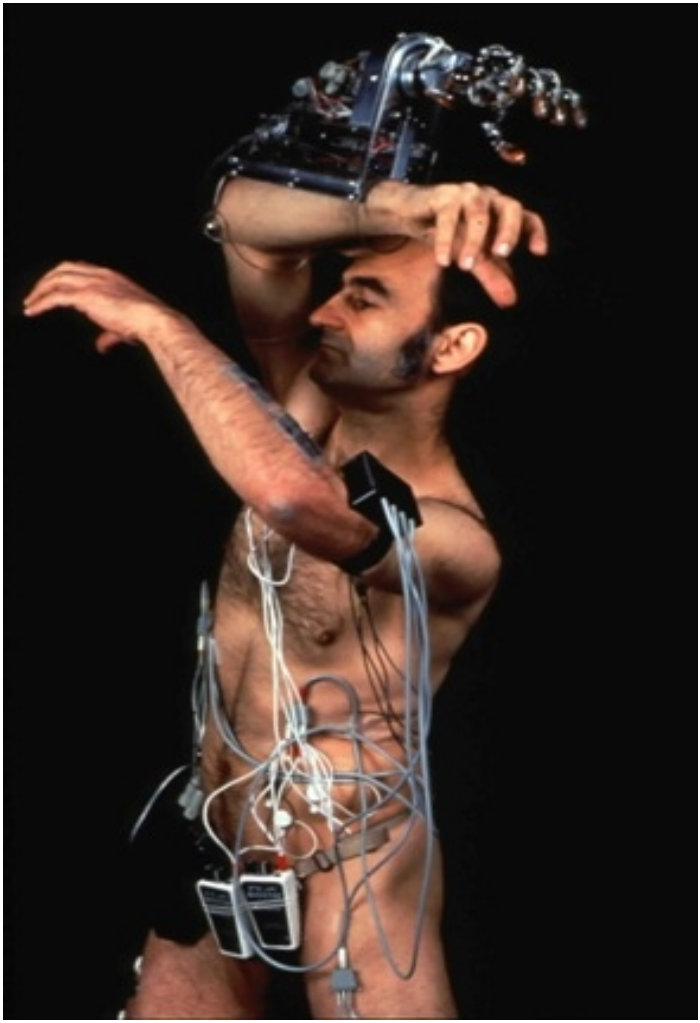


Fig.6 Stelarc – The Third Hand

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Resurse Bibliografice

Debord, Guy (2001) *Societatea ca spectacol – comentarii la societatea ca spectacol*, Bucureşti: EST
van Djik, Jan (2006) *The Network Society,* Londra: SAGE Publications
Flusser, Vilem (2003) *Pentru o filosofie a fotografiei*, Cluj: Idea Design & Print
de Maison Rouge, Isabelle (2008) *Arta Contemporană*, Bucureşti: Prietenii Cărţii
Manovich, Lev (2008) *Software Takes Command*
de Meredieu, Florence (2005) *Arta şi noile tehnologii,* Bucureşti: Rao
McLuhan, Marshall (2001) *Understanding Media. The Extension of Man*, Londra: Routledge
O'Doherty, Brian (1999) *Inside the white cube*: *the ideology of the gallery space*, Berkley:
University of California Press
Tribe, Mark; Jana, Reena (2009) *New Media Art* Londra: Taschen

Articole

Adams, Trish. *Scientific Visualisation and Mixed Media Realities at the Art/Science Nexus*
art. in *14th International Symposium on Electronic,* ISEA, 2008
Ancel, Frank *No Space for This Time* art. in *14th International Symposium on Electronic*
ISEA, 2008
Aydin, Emin Dogan. *Web 2.0 – An editor's perspective: New Media for Knowledge cocreation*;
Yeditepe University Press, 2007
Bastos, Paulo; Lopes, Maria. *Intersection of the new technologies in the creation of images*
(Fine Art) at the end of the XXth Century art. in *14th International Symposium on Electronic*
ISEA, 2008
Cym; *No Men's Land* art. in *14th International Symposium on Electronic,* ISEA, 2008
Greene, Rachel. *Web Work: a History of Internet Art,* 2004
(http://atec3326.pbworks.com/f/netArt.pdf)
Hinchcliffe, Geoff. *Loosing control: Looking Beyond the Surface of Aesthetic Interface* art.
in *14th International Symposium on Electronic,* ISEA, 2008
Ke, Lijia. *Traditional Art Concept in Digital Era* art. in *14th International Symposium*

on
Electronic Art ISEA, 2008
Wojtowicz, Ewa. *Translocal Art of the Internet (Or Where Does the Art Happen?)* 2010

Site-uri

http://art.colorado.edu/hiaff/artwork.php?id=14&cid=2
www.easylife.org/desktop
www.c3.hu/collection/form
www.teleportacia.org/war

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

The Invisible Strikes Back. Neoanalog Tendencies in Contemporary Media Art

Ewa Wójtowicz
University of Arts in Poznan

Motto: „Never again will the real have to be produced (…)"
Jean Baudrillard, 1981

Contemporary digital culture produces numerous copies, clones and apropriations of the past artworks. Artists redefine the past, creating an intertextual relation between the original and its copy, reaching both for the legendary and the forgotten projects from the 70s. The art duo Eva and Franco Mattes from 0100101110101101.org, have so far conducted six *Synthetic Performances* (from 2007)[1], based on seminal projects of various artists. Among them are: Joseph Beuys (*7000 Oaks*, 1982-1987), Vito Acconci (*Seedbed*, 1972), Valie Export (*Tapp und Tastkino*, 1968-1971), Gilbert & George (*The Singing Sculpture*, 1968), Chris Burden (*Shoot*, 1971) and Marina Abramovic (*Imponderabilia*, 1977). The performances do not duplicate their historical

[1] http://0100101110101101.org/home/performances/index.html (05.05.2008)

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

inspirations completely, as they take place in the realm of Second Life. The main feature of such a gesture is the removal of palpability and the physical commitment of an artist (connected even with pain, as in Chris Burden's case). Instead of a real event in a real time and place, we encounter a synthetic event, made of pixels and – onthologically – being just a file. However, this shift from the physical and analogue past to the virtual and digital present, causes an onthological consequence on what an art project is, and, specifically, what happens to a performance as such. It also affects the relation between an artist and an audience, which is now divided in two groups: viewers in a gallery and viewers online, both though perceiving the project on the screen. The latest group – the inhabitants of Second Life – often play the same role as their predecessors from the 70s. – they encounter an art event without caution.

The artists from 0100101110101101.org share their attitude with another artistic duo, New York-based MTAA (M.River & T.Whid Art Assoc.)[2], who have been re-creating conceptual projects since 2001 in a series of *Updates*. Besides *vitoAcconciUpdate*, and *onKawaraUpdate*, (both 2001) they have adapted *One Year Performance 1978-1979 (aka Cage Piece)* by Sam (Tehching) Hsieh - an extremely radical example of isolation and nuisance. Their *1 year performance video (aka samHsiehUpdate)*, 2004, was available online to the viewers, who could watch the performance for a whole year, while logged. In the version by MTAA we can see seemingly identical rooms and both artists seem to behave normally, except for the fact that it is not a real-time performance but a previously recorded series of clips. Eventually, all the constraints: solitude, boredom, and limitation, are transferred from an artist to a viewer. As Mark

[2] http://www.mteww.com/ (05.05.2008)

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Tribe notices: "If one watches for an entire year – a daunting task – one becomes an official 'collector' and is given an unique data file that documents the performance in code"[3].

While updating conceptual projects in the digital language, alters their meaning and builds an intertextual context, nowadays we can identify a new approach. The endless remix of cultural contents is typical for media artists, as digital media enable to create - to paraphrase Jean Baudrillard - "a copy without its original"[4]. Sometimes media aspire to copy not only certain artefacts or events, but the world as such, as we can see in the Second Life. However, the way from the real to the virtual has two directions, and there are artists who mimic the invisible items in the real material.

Neoanalog tendencies are based on mixed reality strategies, however they reach for a simulated space to re-build it in the real world. Very often the main field of inspiration is gaming, and it is an experience of a certain generation. Apparently, the world of symbols and icons had been real enough for some game players who soon have become game developers, and some of them have become artists.

The aim of this paper is to analyze, what happens, when digital – and therefore immaterial – symbols are re-created in the real world as physical objects. Their location is strongly connected to geo-tagging and the awareness that the two – seemingly opposite – worlds have now more in common. What are the artistic, socio-political and philosophical consequences of such

---

3 Mark Tribe, Reena Jana, *New Media Art*, Taschen, Köln, 2006, p. 68.

4 Jean Baudrillard, *Simulacra and simulation*. transl. by Sheila F. Glaser, University of Michigan, Ann Arbor 1994.

interventions in the reality? This paper presents a few examples of artistic approach, dealing with neoanalog problems and the real space. Aram Bartholl's works reflect the tendency of taking the signs and symbols from the virtual realm and re-conctructiong them in a material medium, often of lo-fi quality. As he puts them back in the real world, he implements them in the physical space. Therefore he reaches for the tactile experience instead of pixels. However, the onthological status of those things is questionable. How can we call it re-construction if they have never been constructed in the real material? How these items immerse so well in the world around us, though we recognize their unusual, dislocated origin?

Art

Intersections of the real and the virtual can be traced back in the conceptual art, if not in the ready-mades and other artworks that involve some kind of imaginary and immaterial space. Since the emergence of so-called new media art, the opposition between the real and the virtual became an important category. There were telepresence installations and interactive simulations using some artificial intelligence agents. The journey into the newly- colonized territory was just beginning and the critical websites were full of optimistic statements on how the real bodies soon might become obsolete, or pessimistic visions of virtual escapism.

Artists who formed the first scene of European net.art (the so-called 'dot' movement). had their previous experiences in non-material media. Only very few had a previous history of traditional media like painting or sculpture.

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

However, the sculptural qualities were often useful while talking about the virtual space, even the term 'space' itself suggested something of 3D qualities.

Life

The two realities meet in every aspect of our life. We can chat to someone over a cup of coffee, texting messages on a mobile phone, at the same time. We can have memory implants that are in our mobile phones and notebooks. We can play games that require learning some new spatial and visual rules. However, we still recognize the difference between the real and the virtual and we all know that mixing the rules might be dangerous. How many times though we missed the opportunity of 'clicking-and-closing' a window of some real uncomfortable situation?

Art in Life

Art in the public space is another important issue again. We have seen it all: pop art sculptures, land art, conceptual art, critical interventions, radical appropriations, culture jamming and street art. Audiowalks and graffiti. CCTV cameras performers and city bloggers. Psychogeography and locative hotspots. However, they mostly reached for an inspiration from the realm of art, they were kind of Alberti's window to another reality.

As for most of us growing up in the mediated world was a formative experience (we all have memories of early video games, Atari computers,

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Nintendos and first steps in the Internet) we have been learning how to read the signs and icons almost simultaneously with other knowledge we used to gain. The famous net.art piece by Vuk Cosic *History of Art for Airports* (1997) was about recognizing iconic images of classical artworks, reduced to a pictogram. Another project by Heath Bunting and Kayle Brandon, *BorderXing Guide* (2002) was all about finding one's way in no-man's land, adjusted for Web 1.0 conditions. However, when geotagging and online mapping started to be a standard feature of every Web 2.0 service, we have encountered a new problem. One is the implementation of real (g.e. geotags) features from the symbolic world of virtuality into the real life. It's like making visible something that already was there, like an abstract idea that needed to be written down. Another is creating objects that relate to the world of games which are fiction.

(Second) Life in Art

Cloning objects and images in the immaterial world of pixels is rather easy, though we rarely think about onthological consequences of such an action. That is what happens with the updates of conceptual projects, by MTAA or Jill Miller (*I am making art too*, 2003)[1]. There are also some projects based in materializing the immaterial, like *News Knitter* (2007)[2] by Ebru Kurbak and Mahir M. Yavuz. This all represents a neoanalog approach that is based on making things and asking – seemingly very simple questions.

1 http://www.jillmiller.net/i_am_making_art_too.htm (05.05.2008)

2 http://casualdata.com/newsknitter/ (05.05.2008)

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Aram Bartholl's works are based on games, virtual platforms and forms taken straight from the virtual world, such as pixels. His experiments with a handmade pixel were exhibited on Transmediale07. Both *Random Screen* (2006) and *Paper Pixel* (2005) resemble the virtual categories but they are created from mundane materials, like paper, recycled beer cans and tealights. As Jean Baudrillard states: „It is rather a question of substituting signs of the real for the real itself; that is, an operation to deter every real process by its operational double, a metastable, programmatic, perfect descriptive machine which provides all the signs of the real and short-circuits all its vicissitudes."[3]. The problem is – what is more real in this relation, established by Bartholl? Is it the original which is supposed to be immaterial, or is it, actually, its material copy with its physical features? Apparently, the key role is played by the viewer, who recognizes this object as a copy of a virtual original.

Not also the single 'atoms' of the virtual are examined by the artist, but also the whole, figurative and complicated narratives, such as games.
The game *World of Warcraft* was the inspiration for the *WoW* workshops, conducted during the Ars Electronica 2007, where the visitors could work on their own names, opr nicknames, cut out and mounted, so they could proudly wear them on the streets of Linz. One could recognize a character from the game applied to the real world, and for some viewers it was just a funny name made of yellow letters, for some it was a hint. Very similar idea was visible in *Chat* (2007) and *Speech Bubble* (2007) where symbols of verbal communication

[3] Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulations*, [in:] Jean Baudrillard, *Selected Writings*, [ed.] Mark Poster. Stanford University Press, 1998. Online: http://www.stanford.edu/dept/HPS/Baudrillard/Baudrillard_Simulacra.html (19.02.2008)

and interaction were created as heavy and slightly inconvenient to wear, but still wearable 3D objects.

A *Missing Image* is long-sleeve t-shirt derived from the look of *Second Life* avatars. Due to a transfer error sometimes theis bodies are white with no image of some clothing. Also, the DIY aspect was extremely important. The handmade items representing virtual clothing from the Second Life, cubes designed in 3D software, using a photographed texture of some surfaces from the city walls or pavements, printed T-Shirts listing social networking sites. All those playful items have a deeper meaning though.

Sometimes the artist provides just some message to be encoded, like in *Tagging* (2007), where Bartholl has painted manually the complicated pattern of a Semacode. When photographed with a mobile phone with a relevant software, it was opening a link to a specific place, like a page from Google with some specific records, or a quote "The Internet does not make the knowlegde unnecessary".

The thing is, that recognizing the symbols and following the traces requires a particular way of perception, based on two kinds of abilities:

-having a proper tool e.g. a mobile phone enabling to open the way to the *Tagging* (2007) world;
-having a knowledge of games' world or other realm of particular semantic/semiotic language, to decode it properly.

The interfaces provided in the Second City project, which was a part of Ars Electronica, were very simple: trade counters, rooms, streets. Apparently, neither items nor places were the real interfaces, but actually people who took part in the workshops or other occasions, and those who

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

were able to read the message. Along with activities that are open to the public, Aram Bartholl creates objects that are derived from the virtual geography of games and 3D worlds. The simulation is not mimetic, it's symbolic. The tree consists of half-transparent layers until it's ready. So, the structure of yet ufinished tree was the inspiration to the *Tree* (2007). What I find important in this project, is that it is unfinished, when it comes to its virtual shape, but symbolic enough to represent a tree in the real world.

As the artist explains, in his works it's the audience who is the real interface, it's not the the artefact. However, equally important, in my opinion, is the urban space in which the symbolic objects are implemented. Like the huge geotag, derived from Google Earth, which was built by Bartholl in his project *Map* (2006) and set on a particular location in Berlin. What happened to this red, balloon-shaped object? It's origin is virtual, it's function is semiotic, and it relates to the symbolic space of a map that is created using satellites and interactive software. All of us recognize this object, and we are somehow familiar with seeing it on the images of strees and other places. But what happens when we see it as a physical object, made of wood, cardboard and fabric, standing remotely on a street? It seems like it may be fully understood only for the Google Earth (and other similar applications) users. But that's not the most important feature, as art has always been a language of some kind, readable for those who have known how to read it. The role of symbol as such is not a new problem then. In my opinion the problem is: where is the interface? Who is in charge of it? What happens to such notions as: space, object, location? Which additional knowledge is required from a viewer to participate in such projects? They belong to the virtual world that is "out

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

there" and, seems like, increasingly, we can experience these two worlds simultaneously.

If we recall two utopian ideas of creating a 1:1 map – one comes from Lewis Carroll in his novel *Sylvie and Bruno Concluded* (1889)[4], and another from Jorge Luis Borges[5]. Both are based on fiction, however it is useful to recall them.

Carroll writes about 1:1 map, which "(…) has never been spread out, yet...the farmers objected: they said it would cover the whole country and shut off the sunlight! So we use the country itself, as its map, and I assure you it does nearly as well."[6]

> Borges writes about the perfection of cartography in a utopian state, which led to creating a map of the Imperium that had an actual size of this Imperium. It had been so perfect already that it could not be developed any further, so the next generations decided to abandon it.

Polish theoretician of culture and new media, Andrzej Gwóźdź, writes about the shift of the signs in the movies, but his theory can be applied also to the media as such. He states that a sign does not refer to the real (in the onthological meaning) anymore, but to itself. So, **the visible** is not **the real** anymore[7]. He call it the self-reference of the simulacres. As the term simulacrum, derived from Baudrillard is a keyword here, I would like to

---

4 Lewis Carroll, *Sylvie and Bruno Concluded*, Macmillan and Co. 1889. Online: http://www.bibliomania.com/0/0/11/1946/frameset.html (15.02.2008)

5 Jorge Luis Borges, *O ścisłości w nauce*, [in:] *Powszechna historia nikczemności*, (transl. by Stanisław Zembrzuski, Andrzej Sobol-Jurczykowski), Warszawa 1976.

6 Lewis Carroll, *Sylvie and Bruno Concluded*…op.cit.

7 Andrzej Gwóźdź, *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Universitas, Kraków 2003, p. 164.

comment on this case. In 1981 Jean Baudrillard wrote: "The territory no longer precedes the map, nor survives it. Henceforth, it is the map that precedes the territory — precession of simulacra — it is the map that engenders the territory."[8]

The territory, with all its gaps and terra incognita areas, is examined in two projects, both dealing with the problem of the locative media, or rather locative interfaces. One is a site-specific project by a Polish artist, the graduate of Academy of Fine Arts in Poznań, Katarzyna Kesicka, *238x504 /Po Horyzont* (*To the Horizon*), (2005). She used billboard spaces in Poznań and Warsaw, which are normally covered by some commercial content, and made them transparent, using the photograph of this very place, or to speak more precisely, of the real space that was covered by the billboard. Having done this very simple action, Kesicka opens the Alberti's window, though she does not create an alternative reality within it, but rather re-creates the lost order. Can we repair the gaps in the reality like that?

Another example is *Self-Portrait with a Webcam* by Josef Klammer (2007) in which the author has identified the city webcams and stood in front of them with a notebook, searching for his image in the Internet at the same time. Where was he in fact? To recall the controversial and seemingly outdated quotes from Baudrillard for the last time in this paper: „The territory no longer precedes the map, nor survives it. Henceforth, it is the map that precedes the territory — precession of simulacra — it is the map that engenders the territory (…)

[8] Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulations*, [in:] Jean Baudrillard, *Selected Writings*, [ed.] Mark Poster. Stanford University Press, 1998. Online: http://www.stanford.edu/dept/HPS/Baudrillard/Baudrillard_Simulacra.html (19.02.2008)

."[9]. The neoanalog objects that have a virtual background but are actually a rehash fit this description surprisingly well.

Is it a comeback or a strike back then? Where it comes back from? The neoanalog attitude is all about giving material shape to the immaterial signs and symbols that are derived from the virtual world, to which they were implemented straight from the realm of imagination. Andrzej Gwóźdź identifies the intertextual practices in the contemporary cinema as hybrid forms and writes about "balancing in the interface between the media and their texts"[10]. As the materiality strikes back, yet in a different meaning, we all have to balance between the medium and its (coded) message, and to encode it sometimes we have to play the role of the interface.

[9] ibidem.

[10] A. Gwóźdź, op.cit., p. 167. (transl. by Ewa Wójtowicz)

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

BIBLIOGRAPHY

Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulations*, [in:] Jean Baudrillard, *Selected Writings*, ed

Mark Poster. Stanford University Press, 1998, pp.166-184.

Stocker, Gerfried, Schoepf, Christine, (ed.) *Goodbye Privacy, Ars Electronica 2007*, Hatje Cantz, Ostfildern, 2007.

Gwóźdź, Andrzej, *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Universitas, Kraków 2003.

Tribe,Mark, Jana, Reena, *New Media Art* Taschen, Köln 2006

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Self 2.0: Lost in Bio-Technological Environments

Jelena Guga, PhD candidate
University of Arts in Belgrade

Abstract:

Online interactions have evolved rapidly from the advent of the Internet as mass communication medium towards 21st century. What we have witnessed in such a short time is a radical change in the ways we perceive ourselves, the ways we communicate to each other, and cultivate new kinds of relationships – from Web 1.0 platforms where we experienced more freedom than ever in the history of humanity to experiment and play with all kinds of identities and express diversity of the self, to Web 2.0 platforms which include and encourage new ways to creating, positioning and defining social identity that coincide with and reflect the aspects of what we are offline. Reinventing the absolute self on Web 2.0 social networks occurs in a new dimension that embodies both real and virtual realms. Unlike textually based interactions of Web 1.0, the interactions today take place in a multimedia environment and include affective bodily reactions in the process of reinvention of self online.

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Moreover, the interactions brought about by social networking have opened a new chapter on the issues of body and embodiment by reinserting the body as a variable in the equation of self construction.

Keywords:

digital space, social networks, identity play, narcissism, body, friendship

Constructing of self and identity play online can be divided into and analyzed through two distinct but mutually intertwined modes of interactions. The first one refers to interactions that took place on Web 1.0 platforms in the nineties (MUD, chat rooms, BBS), and the other is related to Web 2.0 platforms which support social networks and creation of personal profiles as primary modes of communication.

Identity Play: Tracing Back the Phenomenology of Online Interactions

Interaction and self presentation in online virtual spaces provided by Web 1.0 platform were based on text or graphic representations in form of 2D or 3D icons. Users were thus given the opportunity to "try on" and experience different identities - from changing gender, race, age, etc, through identifying with existing celebrities or popular culture icons as well as with robots, animals or mythical creatures, to constructing fictive and completely new and not

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

necessarily human identities. Cyberspace have become a new sphere of interaction where users, free from the limits imposed by the physical body, merge with digital environment and begin an endless game of re-creating the self in unpredictable synergetic flows. Humans are transcoded and dispersed into the "infinite datascape"[11] (Gibson:2004:340) and are themselves becoming infinite, multiplied and fluid. There is no fixed position of identification and identities are only transient roles in already fragmented culture. They can be chosen, changed and discarded at will and we can be who or whatever we want in cyberspace by selecting an existing or constructing a new avatar we identify with. "The avatar has a flexible, fluid identity that reveals chosen aspects of the real I" (Heim:2003), and interacting through avatars enables users to reflect selected characteristics of personality as well as the freedom to be someone or something else, to become the Other. However, whether our avatars represent us the way we are in real world or we chose the identity play of becoming someone or something else, all online identities in textually or graphically based environments are in fact constructs because it is not possible to determine whether online identity matches that of physical reality.

The sense of freedom and lightness of being belongs to disembodied, fragmented and deconstructed identities in cyberspace that seem to overcome the crisis of embodied, physical reality. Our machines can represent us in imaginary worlds, put us in artificial landscapes and make us forget about the real world. Digital space is abstract, ahistorical and free from the corporeal, leaving no space for authentic bodily functions. The subject is thus redefined and repositioned within this specific experiential reality that requires a

[11] Infinite datascape is one of the ways William Gibson describes the term cyberspace which he coined in his now famous novel *Neuromancer*.

completely different and new cognition as the notion of subjectivity as well as language are being deconstructed. In the process of becoming a cyber subject, the subject is no longer a coherent whole or the center, the starting point of exploration, but an object in a multitude of objects. Any data can be converted into a different kind of data. It is a formula that embodies even the ontological instabilities and changes because it redefines and expands the experiential domain and definition of human.

As a source of limitless possibilities, cyberspace can be seen as what Scott Bukatman terms as a "technological utopia" (Bukatman:1993) which can free us from mortality of the flesh. Hopes projected onto new technologies have articulated desires of "leaving the meat behind" and uploading the immortal mind into digital realm. Besides expanding the body and bodily functions which allows more efficient control of and production in digital space, the fusion of biological and technological has the ability to relocate the body from its immediate living environment into the newly created nonlinear worlds in which the rules of physical reality do not apply. Cyberspace is thus seen as a kind of imaginary solution to real contradictions between the body and subject, public and private, real and virtual. It does not annihilate the subject but deconstructs it through "the interrelated synaesthetic operations of technology, narrative and language. Phenomenologically and rhetorically, then, the subject is *broken down* in the zones of cyberspatial simulation, there to await its reconstitution amidst these fields of data." (Bukatman:1993:180) Projection of desires and aspirations onto new media technologies, as described by N. Katherine Hayles, are an escape from reality on one side, and a simultaneous longing for immortality on the other: "In a world despoiled by

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

overdevelopment, overpopulation, and time-release environmental poisons, it is comforting to think that physical forms can recover their pristine purity by being reconstituted as informational patterns in a multidimensional computer space. A cyberspace body, like a cyberspace landscape, is immune to blight and corruption." (Hayles:1999:36)

However, the transhuman dream of leaving the biological body and uploading the mind into a technological surrogate is still a dream that Web 1.0 interactions certainly could not fulfill, one of the reasons being that they clearly showed the distinction between the virtual and real space as well as between our virtual and real identities. The screen has clearly separated the two spaces in such a way that we perceive physical reality as real, and virtual reality as an imaginary realm in which we project our imaginary aspirations through identity play. Identities became a sort of a carnival mask that, at the time it is on, it liberates the subject from behavioral responsibility. As such, virtual identities on Web 1.0 communication platforms were limited exclusively to the domain of leisure and free time. Michael Heim also points out that the screen as a window to artificially constructed world always keeps us outside of it, and when we look at it from the outside "we perceive first of all a window and not the virtual things and people existing in that world." (Heim:1998:32) Regardless of the fact that our virtual identities function as our extensions, they were experienced and perceived as separated from those in embodied physical reality, or as the reality's other.

Find Me on Facebook: The Becoming of Self on Social Networks

Web 2.0 platforms that support social networking made a qualitative step

forward in combining, intertwining and merging the physical world and cyberspace and exploring further the complexity of identity. Social networks represent not only a new way to define the self and perform identities but also a new paradigm of social interactions given that they encourage creation of online profiles that correspond to who we are offline. Web 1.0 virtual communities composed of anonymous users were replaced with social networks along with widespread surveillance systems and we suddenly found ourselves living in a society of high transparency. One can still create a fake profile, but the point of social networking is to connect and keep up with friends and family as well as with people with similar affinities and mutual interests. As the most popular social network with more than half a billion members, Facebook is constructed for users to upload personal photographs and data such as date and place of birth, education, interests, etc, and by doing so, our physical reality is being transported or transcoded into virtual. What we have is the hybridization and biologization of media through integration of activities we have in material world into virtual surroundings. By giving personal information and uploading textual, audio and visual files we become our own avatars while our profile becomes our external memory. At the same time we acknowledge, approve and get approved by other users of social networks. Through feedback loop a constructed image[12] of oneself reflects on and determines subjective positions and identifications in one's physical reality since it is based on real interactions with real people in the reality of digital space.

Parafrazing Decarartes' "I think, therefore I am", Sherry Turkle says:

[12] The term image in the context of social networking can be both as a) image as a visual representation, and b) image as an overall individual performance which tends to leave the desired impression.

"I share, therefore I am." (Tukle:2011a) If one is not present on Facebook (or another social network), i.e. does not constantly update status in the form of thought or action, does not upload photos or does not support activism of certain groups, nor does one "attends" the announced events, that person almost does not exist. In other words, while demonstrating our existence and making ourselves more visible and more significant, we simultaneously document our lives, ideas, behaviors, affinities and friendships on social networks. Connecting with people via social networks has many positive effects but, on the other hand, there is an important issue pointed out by Sherry Turkle concerned whether the constant connectivity with a large number of people is often confused with creating relationships that really matter, thus reducing the capacity to create deeper connections. The architecture of Facebook and social networks in general has made the very term "friend" become rather problematic and unclear. Everyone is a friend on Facebook so the meaning of this word has become quite broad since it implies those who are close to us and whom we share a history with, acquaintances, those we've exchanged a few words with at an event, business associates, those we've never met outside the online network, and even those we do not like and do not want to communicate with, but keep them on friend list anyway for different reasons. In order to determine closer the qualitative differences between friendships we cultivate on social networks, Alan Rolle points to three different types of friendships as defined by Aristotle in *Nicomahean Ethics*, Book VIII (1988):

Friendships of utility that last only as long as a person serves a purpose;

Friendship for leisure and amusement usually based on common interests but as the interests change, friends change, too.

Friendship for its own sake which is considered by Aristotle the highest form of friendship because it is based on acceptance of that person's nature no matter what. (Rolle:2011)

Friendships on social networking sites however include all three types of friendships and more than that, but most of them are those superficial ones of the first and the second type. Instead of "friend list", a more appropriate term might be a "contact list" as used on *Skype* for example, given the diversity of functions friendships on social networks include as well as the ways they relate to our emotional, professional and other levels of communicating and connecting to one another.

Models of communication are defined and shaped by the medium of social networking, i.e. software imposes the way we introduce, present ourselves, and interact with others in a online environment or, as Sherry Turkle formulates at the very beginning of her book *Alone Together*, "Technology has become the architect of our intimacies." (Turkle:2011:21) It should be noted that engineers, computer scientists and programmers are those who create technologies that are now embraced as integral part of day to day life of millions of users worldwide, and not psychologists, philosophers or anthropologists. Even the slightest changes made in the design of a digital environment or an interface can deeply affect a user's perception and experience. Moreover, these structures can alter the ways in which we perceive ourselves and the world around us: "It takes only a tiny group of engineers to create technology that can shape the entire future of human experience with

incredible speed." (Lanier:2010:6) In this regard, Christine Rosen raises the question: "What unspoken rules and communal norms have the millions of participants in these online social networks internalized, and how have these new norms influenced their behavior in the offline world?" (Rosen:2007) In online interactions, one of the key issues is that the forms of interactions constituted on Web 1.0 online communities – forms being anonymous performance of various roles enacted within a safe environment and making brief, temporary relations – have been conveyed to and reflected on the interactions that take place in the social networking of Web 2.0. Given that online interactions do not fall under geographical and demographical conditions and limitations of the physical reality, they are therefore devoid of any liability typical of belonging to a community or group in physical reality. Social networking software enables the so called friend management: if certain people are no longer of use or are not interesting enough, we can simply make them invisible by clicking 'hide' or just click "unfriend" and the friendship is over. Without consequences or hurt feelings, we engage in and break such relations and, as "consensual hallucination" (Gibson:2004:69), we accept referring to these illusions of companionship as friendships. Fear of loneliness and the need to be liked and accepted make us reach for more and more "friends". Gradually, we become addicted to such interactions when being continually connected turns into a bare necessity. As Sherry Turkle observes, people cannot get enough of each other but only in the amounts we can control, only when we can hide from each other while being continually in contact with each other. By doing so, we keep each other at a perfectly measured distance and are thus never alone. Such relations reflect a desire to

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

avoid the demands and risks of close friendships such as insecurity, vulnerability, or any other feeling of discomfort. So instead, we choose quantity over the quality of contacts. It is comforting to know that even when we are alone someone is always out there, but we seem to neglect the risk pointed out by Sherry Turkle who stated that "getting into a habit of constant connection, we risk losing our capacity for the kind of solitude that energizes and restores." (Turkle:2011b) If we do not leave space for gathering oneself, thinking and being creative, all we will be left with is loneliness, the void online "made to measure" friendships lack the capacity to fill.

Facebook as a utopian place where everyone likes everything and everyone is likable (the absence of "unlike" button makes an option of not liking something impossible), sharing bad news or frustrations is simply inappropriate, almost unacceptable. Even if one does share such content, the reaction one gets is usually an awkward silence as opposed to the countless signs of approval through likes and comments that accompany humorous or generally positive content shared, which could indicate a lack of empathy in relationships we cultivate on social networks. Someone else's problems are easily ignored until the following, more cheerful content comes up. To put it simply, the moments when one shows weakness, insecurity, sadness, and a need for support and closeness, one is basically alone regardless of being connected via a network. There is no place for authentic thoughts and feelings of this kind because they drastically differ from the overall constructed image of self, i.e. from the "front" we have created and which Erving Goffman describes as "the expressive equipment of a standard kind intentionally or unwittingly employed by the individual during his performance."

(Goffman:1956:13) This implies that the desired self constructed on a social network is modeled according to perceptions and expectations of the audience and not according to the present state of being at a given moment. A quick glimpse of a Facebook wall gives the impression that the expression of entire myriad of mental and emotional states is reduced to only several emoticons such as 8,), :P, and :*. Moreover, the language is swamped with abbreviations such as LOL (laughing out loud), JK (just kidding), BRB (be right back), BTW (by the way), etc. Such a radical reduction of mental and emotional states leaves the bodily expression of these states dumbed down, even expressionless. Emoticons and abbreviations have become a kind of universal formulae applicable to everyone. But devoid of their bodily and language expression, isolated and cut off from their physical aspect, they are nothing more than a simulation on the surface of the screen.

Nevertheless, it seems impossible to resist the red signal notifying us that someone's attention is directed to us either through comments, likes, tags or invitations to attend an event on the other side of the planet and we are simply attracted to it. It is not unusual to neglect people, activities and obligations in our immediate environment just so that we can make sure we haven't missed anything online. In her talk "What Happened to Our Future?" at *Virtual Futures 2.0* conference, Pat Cadigan has coined the term FOMO (fear of missing out) to describe this kind of behavior and has emphasized it by showing a photograph that said "This sign is in Spanish when you are not looking." (Cadigan:2011) FOMO syndrome is the anxiety of contemporary society that has become quite acute and is resulting in obsessive compulsive status uploading and checking others' activities, which over time can lead to a

state of paranoia. In this regard, by compulsively adding more and more contacts in order to satisfy the attention craving self, one can easily enter the process of objectification of others. Others exist just so that the ideally constructed self does never have to be alone as well as for it to absorb as many approvals as possible.

Certain activities on social networks that serve to "embellish and illumine one's daily performances with a favourable social style," are the expressive features of performance accepted a perceived as real in the sense that "it is in these roles that we know each other; it is in these roles that we know ourselves. (…) In the end, our conception of our role becomes second nature and an integral part of our personality."[13] Identification with the online ideally constructed self we would like to be and that in time begins to be perceived as a true self, can lead to a specific kind of narcissism called *Facebook narcissism*. In order to define this term more precisely, Chris Baraniuk (2011) brings together two definitions of narcissism thus pointing to the dual origin / nature of narcissism within social networks. On one side, he refers to Alexander Loven's definition that focuses on excessive investment in building a self-image instead of one's "true self"[14] (the emphasis being on *appearance* instead of *action*), as well as on discrepancy between how an individual acts and how he/she really feels. On the other side, Baraniuk also introduces aspects of

[13] Robert Ezra Park (1950:249). *Race and Culture* (Glenko, Illinois, The Free Press), quoted in Goffman, Erving (1956:12).

[14] Chris Baraniuk does not explicitly explain the meaning of the term "true self" which is opposed to the narcissistic self, nor he outlines Alexander Lowen's definition of this term, but does at one point refer to it as "imagined notion of true self". In social interactions, the roles and identities were performed and contextually, consensually and discursively conditioned long before the internet, as shown in extensive writings of Erving Goffman, Judith Butler, Michel Foucault, and many others. Since Baraniuk focuses exclusively on constructing and performing identities on facebook, the "true self" in this particular context does not imply traditional, universal Christian notion of soul or spirit. It is rather an individual's current state of being that is not consistent with the role performed at a given moment.

narcissism discussed by Christopher Lasch which are based on the assumption that looking up to favoured celebrities, idealized politicians, etc, could result in unfounded belief that one could achieve anything. Grandiose self-conception is a mask driven by suppressed anger, self-hatred or lack of confidence, it is a mask that uses other people as a means of self-affirmation while seeking at the same time their attention and approval. Subconscious erosion of dignity coupled with the quantity of social achievements is the key elements of narcissistic behavior on social networks. *Facebook narcissist* is, then, the type of person who is more focused on appearance and the impression he/she makes, regardless of general consideration that social networks are an interface that should facilitate and enhance interpersonal communication. This is someone who is overly fastidious in sharing posts using them to maintain his/her "profile" or "front", to use Goffman's term; this is someone who "enjoys constant affirmation of their ability to be entertaining or socially influential via public displays of 'personality' on Facebook." (Baraniuk:2011) Through such pattern of behavior, the notion of self is turning into a marketable brand. Additionally, for the self to be ideal and perfect, it also has to be acceptable for the majority of contacts and therefore (self-) censored and reduced to the scope of socially acceptable norms of behavior where excess is not an option.

Behavior of an individual in this sense corresponds to the behavior of prisoners within the Panopticon Michael Foucault (1995) wrote about in his book *Discipline and Punish*. Panopticon is a prison building dating from the late eighteenth century in which the cells are arranges around a central tower where guards are located. Because of the lighting in the cells, prisoners cannot see inside the tower or know whether there are guards in the tower and whether

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

they are being watched. Not knowing if they are being observed, the inmates control their behavior themselves and do step outside the scope of permitted conduct. George Orwell also played with the idea of panopticon relating it to potential future of surveillance through media technologies:

"There was of course no way of knowing whether you were being watched at any given moment. How often, or on what system, the Thought Police plugged in on any individual wire was guesswork. It was even conceivable that they watched everybody all the time. But at any rate they could plug in your wire whenever they wanted to. You had to live - did live, from habit that became instinct - in the assumption that every sound you made was overheard, and, except in darkness, every movement scrutinized." (Orvel:1984:6-7) Discipline imposed from the outside is transformed into self-discipline, self-control and self-surveillance. A similar pattern of behavior is can be traced within social networks where users themselves carefully sanction their behavior, i.e., external censorship is replaced by self-censoring acts. To quote Erving Goffman (1956:26), "If an individual is to give expression to ideal standards during his performance, then he will have to forgo or conceal action which is inconsistent with these standards. When this inappropriate conduct is itself satisfying in some way, as is often the case, then one commonly finds it indulged in secretly, so that, in a sense, the performer is able to forgo his cake and eat it too."

Instead of "secret consumption" in social networking, the architecture of Google+ and Facebook, for example, provide the option of dividing and classifying contacts into groups or "circles". Users sort their own groups and can chose which shared content is visible to which group. Users thus have the

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

opportunity not only to perform but also to identify with multiple selves and there are as many selves as there are groups one represents him/herself to. Audience segregation is actually a means of preserving cultivated impression an individual wants to leave: "by audience segregation the individual ensures that those before whom he plays one of his parts will not be the same individuals before whom he plays a different part in another setting." (Goffman:1956:31) To perceive each of the possible roles one can perform in a social network setting as different aspects of "true self" as well as to identify oneself with them as such, is to expand identity into virtual domain while, at the same time, virtual identity is being incorporated into physical reality. In this way, the role of the screen as a boundary between the two realms becomes irrelevant once the perception of virtuality and reality is equalized - the two converge and form a single space.

Identity constructed for online interactions is therefore a hybrid, a morph of real identities and desired virtual constructs. Integration of physical existence in digital space has initiated the symbiosis process of body, mind and senses with machines. In other words, human identity is combined with the technology and outlines the emergence of cyborgian identities. As Donna Haraway (1991:150) noticed in her now famous "Cyborg Manifesto", "By the late twentieth century, our time, a mythic time, we are all chimeras, theorized and fabricated hybrids of machine and organism; in short, we are cyborgs." Interactivity and immediate access to information enabled by new media technologies have opened up the space for creating post-bodily or post-human forms of existence in constant flux, not knowing the line between virtual and real. Paradigms of dualism are replaced with pluralism, industrial society with

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

information society, and anthropocentrism with symbiosis of existing and imaginary species. The screen is a portal that enables us to be with one another, to be telepresent to one another and, no matter how permeable and irrelevant as a boundary it has become, it is still essential in establishing interactions through digital space. However, it should be noted that, even though the qualitative step has been made toward merging the two realities, the body and bodily functions and sensations are still being left out from seemingly limitless possibilities of virtual interactions that are distal and disembodied. As long as these interactions occur only on intellectual and visual level, they can never be fully realized without being assimilated through the body because we are in the world through our body. So, if the body is our medium of perceiving the world (Merleau-Ponty:2005), why should we deprive it of its function instead of letting it absorb this newly created bio-technological environment and express itself within it? For only as embodied subjects can we fully perceive experiential integration of real and virtual realms as well as our real and virtual selves in those realms.

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Bibliography:

Aristotel (1988). *Nikomahova etika* (Zagreb: Globus)

Baraniuk, Chris (2011). „Facebook, the Projected Self and Narcissism". http://www.themachinestarts.com/read/60 (accessed October 12, 2011).

Bukatman, Scott (1993). *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction* (Durham and London: Duke University Press).

Cadigan, Pat (2011). "What Happened to Our Future?" at Virtual Futures 2.0'11 Conference (University of Warwick, UK). Available at http://www2.warwick.ac.uk/knowledge/themes/virtualfutures/patcadigan/ (accessed October 23, 2011).

Foucault, Michel (1995). *Discipline & Punish: The Birth of the Prison* (New York: Vintage Books).

Gibson, William (2004). *Neuromancer.* (New York: Ace Books).

Goffman, Erving (1956). *The Presentation of Self in Everyday Life* (Edinburgh: University of Edinburgh, Social Sciences Research Centre).

Haraway, Donna (1991). "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century" in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (New York: Routledge).
Hayles, N. Katherine (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics* (Chicago & London: The University of Chicago Press).

Heim, Michael (1998). *Virtual Realism* (New York, Oxford: Oxford University Press).

Heim, Michael (2003). "The Digital 'We': Are we evolving into a trans-national planetary We, an online community of hope?", http://www.mheim.com/digitalWe.html (accessed October 4, 2011).

Lanier, Jaron(2010). *You Are Not A Gadget* (New York: Penguin Group).
Meleau-Ponty, Maurice (2005). *Phenomenology of Perception* (London and New York: Routledge).

Orvel, Džorž (1984). *1984.* (Beograd: BIGZ).

Rolle, Alan. „Why Doesn't Aristotle Accept My Facebook Friend Request?" in *Philosophy Now: a magazine of ideas*. Issue 84. May/June 2011. http://www.philosophynow.org/issue82/Why_Doesnt_Aristotle_Accept_My_Facebook_Friendship_Request (accessed October 5, 2011).

Rosen, Christine (2007) „Virtual Friendship and the New Narcissism" in *The New Atlantis: A Journal of Technology and Society*, no.17. Summer 2007. http://faculty.wiu.edu/CB-Dilger/f09/101/rosen-narcisissm.pdf (accessed October 10, 2011).

Terkl, Šeri (2011). *Sami zajedno: Zašto očekujemo više od tehnologije nego jedni od drugih* (Beograd: Clio).

Turkle, Sherry (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other* (New York: Basic Books).

Tukle, Sherry (2011a), *NightSide with Dan Rea*, interviewed by Dan Rea (radio), CBS Boston, January 18, 2011, http://boston.cbslocal.com/2011/01/18/dan-interviews-sherry-turkle-author-of-alone-together-why-we-expect-more-from-technology-and-less-from-each-other/ (accessed October 22, 2011).

Tukle, Sherry (2011b), "TEDxUIUC - Sherry Turkle - *Alone Together*" at TEDxTalks. http://www.tedxuiuc.com/TEDxUIUC/Talks_Sherry_Turkle.html (accessed October 17, 2011).

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

"Do you have a "Face"?"[15]: Identity, imagination, and affection in online communities

Danica Radovanovic,
Doctoral candidate, Communications studies
danica@danicar.org

Abstract

This article presents a set of discursive reflections in the techno-social context of the Internet revolution and Web 2.0 that contributed in the development of online social media. The paradigm of the networked society, being dispersive by nature, proliferates through human-computer interaction processes and communication practices.

We provide a direct link between the virtual identity (self) in the

[15]The most common expression in the communication practices of young adults in Serbia. It implies the ownership and the active use of a Facebook account.

virtual habitats, social networking sites as a connecting tool for communication and collaboration, and their influence in the networked public sphere of everyday life. Imagination, social displays of affection, social grooming, and interaction, represent key aspects of the communication dynamics in social network sites. Based on a web sphere analysis, previously conducted research on social media usage among young adults, web observations, and semi-structured interviews, this article also reflects how Information and Communication Technologies (ICTs) have fundamentally changed many aspects of everyday life, even though they have become a part of it.

Key words: virtual identity, social network sites, Internet, communication, Facebook, presentation of the self.

Tony: Where the hell are we?

Percy: Geographically speaking, in the Northern Hemisphere. Socially, on the margins. And

narratively, with some way to go.

The Imaginarium of Doctor Parnassus (2009)

In The Imaginarium of Doctor Parnassus (2009), Terry Gilliam (Wikipedia, downloaded 10.1.2011)presents a fantastical,captivating, surrealistic, and wonderfully imaginative morality tale, set in the present. He tells the story of Dr. Parnassus, who with his "Imaginarium" is able to guide the imagination of others. Audience members get an irresistible opportunity to

choose between light and joy, or darkness and gloom (Synopsis, The Imaginarium of Doctor Parnassus/IMDB, downloaded 10.1.2011), as,well as the ability to dream and imagine the self in another surreal, virtual environment. Dr.Parnassus is,able to share this space with anyone who is brave enough to step into his Imagianary world. Once the,equilibrium of the Imaginarium is destabilized by the "dark forces"of the subconscious, a conflict is,created which interferes with and disrupts the mediated communication. This results in identities,changing the notion of space/place (Varnelis, "Networked Publics"), creating non-places, the,surrealistic switching of environments.

The Imaginarium resembles the virtual habitats evolved from the Internet revolution; virtual environments and social network sites represent attractive and interactive playgrounds for prevasive digital communication between the participants. In such a social context, where communication builds the connections, there are social displays of affections as well as conflicts. This interactive ecology involves people, values, and norms (Petric, 2006). In these digital environments, people often create a

conscious, interactive self-presentations (Goffman, 1959), as an involving act that primarly requires the

creation of the virtual self (online body, ID, profile pages in social network sites) and participation between the individuals.

We define the virtual identity as the self in networked social media places and virtual environments. In the following sections of this paper, we will, through the discussion of the virtual identity, present certain communication conventions on social network sites as the most popular forms of expressing affectionate, conflicted and imaginatory interactions.

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Virtual Identity

`I am my body to the extent that I am.' - J.P.Sartre, Being and Nothingness
A virtual world differs from the physical world in that it is made purely of information, bits and bytes. Although in everyday life virtual denotes quasi, pseudo, or fake, in other contexts we use this term differently. For example, in philosophy, virtual denotes an 'unreal' entity, though it can imply real qualities. Many sociologists, anthropologists, and philosophers use term virtual for the facet (Deluze) of reality that is not material, but despite everything is real. When using a computer, an image is displayed on screen (Turkle), generated by physical interactions on the hardware level. Here, the virtual is a possiblity that is momentarily fulfilled. It is not yet material, and may never be, but it is real. Michel Foucault advocated the idea that identity isn't stable component of the human beings, but something that is constantly changing. Ontologically, virtual denotes something that is not physical, but possesses all the essential qualities of what is real. The prototype is the self, one's reflection in the mirror.

Identity in online worlds

Virtual identity in this context implies social identity that Internet users create and manage on
web sites and online communities. A majority of users prefer to represent

themselves in the form of an avatar, a three-dimensional model used in computer games and virtual worlds (for example, Second Life), a two-dimensional picture (an icon) used on social networks, forums, and other online communities, or pseudonyms with a profile text, which reveals certain information that identifies the person. One identity theory (Stryker and Burke, 2000) presents identity as a reference to a part of a self
"composed of the meanings that persons attach to the multiple roles they typically play in highly differentiated contemporary societies." Those roles are applicable to the individual's virtual habitats as a composite model of virtual identities they perform in different contexts in digital environments. Virtual or online identity is a digital representation of the personal self, a profile, digital body, and public displays of identity (boyd) where people can explore impression management (Goffman). It is constantly evolving through a range of perspectives, negotiations and mediational actions of identity
dynamics and interactions in the networked spaces.

Coyne emphasizes that whenever we interact in the social sphere it denotes the mask of self - identity. There is no difference in online world if we have in mind that individual have to respond to certain questions in their profile, which constitutes the "identity" in virtual environements and social network sites. As a person publishes and represents to the networked public, she or he are making and adding layers to their profiles (in writing style, vocabulary and topics). An online avatar or profile does not always reveal the real life identity of its owner. By creating and setting up a masked virtual identity, people can create a safety net. Such masked identities play a very important role in virtual worlds such as Second Life (Wikipedia, downloaded

10.1.2011)

The following two quotes are extracted from the semi-structured interviews. The narrative provides insight into the life of an avid Second Life user, a person experienced with digital media and virtual worlds.

"My Second Life avatar was born in April 2006. My interest in Second Life (SL) was all about the technology, initially, but soon I found myself talking to women. A couple of weeks after I had joined, I ended up in a club, the biggest dance club in SL, called "Bad Girls"... This was a time in my life when I was very hurt and depressed. These women became a source of comfort for me, they gave me advice, they distracted me from what was difficult in RL[16]. They were also very protective of me. The emotional connection was the point of it all. The latter proved unsatisfying, because when it came down to it, most people in SL had a real life outside, many were married or were in relationships."

"Imagination in SL has two aspects - inner and outer. The inner portion is imagining being/doing something different. I met so many women who would NEVER had done anything like it in real life, but in SL they were roleplaying. So for this segment of the population, SL was a means to realizing forbidden fantasies, in a way. In a safe manner. Safe, because it is anonymous. For many, the externally focused imagination is key. You see this expressed in fashion, building design, landscape design, music, DJing. Designing things, looking different, expressing oneself." Thomas, 42, entrepreneur

Virtual communities give people freedom in representing themselves, and this results in new possibilities for society, especially the person's ability to explore new roles in the way that's safer, more interesting, and sometimes useful. Virtual identities allow people to feel more comfortable in a wider range of roles, some of which can unmask aspects they are not able to present in real

[16] RL – real life

life. Through virtual selves we create further identity model dynamics, manifesting them through three fundamental features: profiles on social network sites (i.e. avatars in virtual worlds), microposts (Twitter) and status updates (Facebook), and various communication practices expressing affection, conflict, and imagination. Among young adults, the most common communication practices on social network sites, as determined through interviews and surveys[17] are: exchanging comments, posting multimedia information, poking, like-ing, and all for the sake of social grooming, gossip, flirting, maintaining the relationships, and chatting.

If you are not on the "Face"[18], you don't exist. *- Ivan, 29, postgraduate*

The social paradigm of the information revolution and Web 2.0, that contributed in the development of online social media, is dispersive by nature and proliferates through human-computer interaction processes through everyday communication, education, intertwining new technologies, science, and working environments. In order to understand why people flock and gather on these virtual sites, especially on Facebook as a dominant, centralized virtual Panopticon, we need to understand the key communication practices and social dynamics taking place on them[19].

[17] The author conducted a research on the usage of social networking sites, including Facebook, among young academics in Balkan area, May-October 2010. See the Selected literature for reference no.6, and published paper.

[18] "Face' – shortened slang term for Facebook in Serbia among young adults.

[19] Part of the paper refers to social networks and Facebook as phenomenon, presented at the International Interdisciplinary conference "Problems of Adolescence", Magdalene college, University of Oxford, 26. 6. 2010.

An overview of Social Networking Sites

Social networking in its communication-social context usually implies the initiation of a connection between strangers, providing an alternative to existing cultural processes, and represents the
basis for modeling the new social identities and the creation of a 'new sociality'.

One of the well known formal academic definitions of social networking sites, which further contributes to the research of online social networking, defines social network sites as Web-based services (Boyd/ Elisson/ 2007) that enable individuals to create a public or semi-public profile within a closed centralized system, articulated list of other users in the network, with whom they share connections, and a selective list of connections (trusted circle of contacts).

What makes social network sites unique is not just the fact that they allow individuals to meet
an unknown person or persons of similar professional and personal affinities they are not able to communicate daily with (e.g. due to the physical distance). Social network sites also allow users to articulate and make visible to others their social (micro) networks and mutually accomplish interaction. This can result in connections between individuals that otherwise would not be possible to establish. On many large social networking sites, the participants are not necessarily "connected" or looking for new contacts, but they primarily communicate with people, friends who have long been a part of the (pre) existing connections in the real (physical) world.

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

One of the crucial communication, socio-technological characteristics of the Internet and Web 2.0 generation, represents the concept of networking and creating networks (*The network effect*[20]) first articulated by Robert Metcalfe, the co-inventor of Ethernet."Metcalfe's Law"[21] comes from the field and theories of telecommunications, but is also applied in the communication technologies[22], the science of Web and in sociology.

Social networking sites in their early form could be perceived as a new forum, virtual spaces for social interaction, maintaining relationships with friends, colleagues, for public affirmation of their own status in the group, an arena for presenting their own "self", and the evaluation of the status and roles within the social networks. In addition to the absence of a common physical space for the community and the people who are constituting it, online social networks can be characterized as a global virtual community, as perceived by Rheingold; therefore, it is the Web site that connects a group
of people in one place, with the aim of communication, exchange of the opinions, ideas, chats, dating, making new friends, business and other contacts, activism on the Web for a common goal, participation, etc.

Sites such as MySpace, Facebook, LinkedIn, YouTube, Flickr, Delicious, Last.fm, Twitter attract millions of users worldwide, becoming their everyday communication practices. As a consequence, these sites are

[20] S. J. Liebowitz, Stephen E. Margolis, *Network Externalities (Effects),* http://www.utdallas.edu/~liebowit/palgrave/network.html (downloaded 4. 01. 2011).

[21] *Metcalfe's law*, http://en.wikipedia.org/wiki/Metcalfe%27s_law (downloaded 4. 01. 2011).

[22] It states that the value of a telecommunications network is proportional to the square of the number of connected users of the system (*n*2), and is determined by the mathematical expression n2, where "n" is the number of nodes.

widespread and popular throughout the world as a dominant social media service for communication on the Internet, especially among adolescents and young people, but also among adults of all ages including seniors[23], including the highly educated segments of each population.

Structure and dynamics of social networking sites: Why do young adults "like"[24] Facebook?

Through the brief analysis of the structure and dynamics of Facebook one can discern why online social networks are so popular. The distinctive elements and features of Facebook are:

Profile. Personal name, user information (gender, birth date, place, education, occupation, contact, interests, etc.), as well as data on marital status, sexual orientation, political, religious views, activities, Web site, email, IM, pictures (albums) and video. The user can set up a personal page publicly available to all users on Facebook, or only to those members in the network that she/he designated as friends, contacts, or further - to classify them into several groups that she/he can control from within the profile. Profiles have unique URL's[25] which can be accessed directly. They represent a sort of digital, virtual body we

[23] Pew Research Center's Internet, *Older Adults and Social Media*, http://pewinternet.org/Reports/2010/Older-Adults-and-Social-Media.aspx (downloaded 4. 01. 2011).

[24] The "like" button lets a user share the content with friends on Facebook and it implies showing favor to certain amenities, entity, or a person on Facebook. "Like" -ing became a massive social and communication practice on this netork.

[25] *Wikipedia, Uniform Resource Locator*, http://en.wikipedia.org/wiki/Uniform_Resource_Locator (downloaded 4. 01. 2011).

create and present to our online environment. Also, young people build their profile through creative expression, by "decorating" (boyd, 2008) their own profiles (digital "self"), presenting themselves to their friends and parents in the way they prefer to be perceived, creating a digital identity in the networked public space.

Friends. The second component of online social networks is a potentially publicly articulated network of friends, colleagues, acquaintances, which is displayed in the relation to the profile. After they have created their own digital bodies, users identify other users in the system with whom they have some kind of connection. Participants can browse other profiles, depending on the bond strength (weak, strong ties) and affiliation with them, and they are grouping them as "friends," colleagues", "contacts from the primary, secondary schools","family", etc. Facebook allows users to articulate and demonstrate their relationships with other participants in the system, whether they have 30-40 friends, over 150 (Dunbar's number)[26] or 900 contacts. Michael Wesch [27], a professor of cultural anthropology at Kansas State University, commented that people are projecting their own identities by demonstrating their relationships with others. "You define yourself by who your friends are .(...) With social networks, there is a fascination with intimacy as it simulates face-to-face communication", says Wesch.

Comments. "Wall" or the space for comments, testimonials, links and interesting content, represents a complementary communication space, virtual

---

[26] Professor of Anthropology at the University of Oxford Robin Dunbar is known for his thesis that roughly 150 friends is a measurement of the "cognitive limit to the number of individuals with whom any one person can maintain stable relationships".

[27] Michael Wesch, *Anthropology Program at Kansas State University*, http://ksuanth.weebly.com/wesch.html (downloaded 4. 01.2011)

playground, to the other communication tools for so-called social grooming, maintenance of contacts, social upkeep. Participants can leave public comments, statements, messages on the profiles of their friends, expressing as Donath and boyd indicate, public display of connections, through text messages, "poke", flirting, chatting. This also presents a crucial component of online social networks because of the initiation of social dynamics and presenting self in a favourable light. Friends leave public messages, links to interesting articles, videos, music files, information, and above all, these are mostly ego (centric) oriented public comments. Facebook users, both younger and older, want to be "seen" and visible through the social and communication interaction practices, and through the reciprocity with their friends. Adolescents and young people seek confirmation of their own identity through the feedback of their peers by indicating that they like their statuses, photos and so on. All together they create the relationships in the networked social structure.

News feed. This platform shows each activity of the user to their contacts, and enables other users to find the news and notifications of the data alterations that their contacts, friends made on theirs profile. For example, if they change their work info, relationship status, some of the basic information, add new photos or change the profile picture, if they joined some group, liked the page, etc. The status option is also added to the profiles with development of micro-blogging forms.

Statuses. Short status messages, micro-posts, and updates on the profiles of Facebook users are just one of the component of social networking sites, as well as the one of the dominant form of online communication today. The

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

statuses denote communication practice similar to those 140 - character messages, information on the microblogging site (i.e. writing short statuses) Twitter (http://www.twitter.com), in order to follow current events, emotional states, news, phatic information, and the ability to send in a short time messages to multiple people.

Applications. Facebook also enables its users to extend their interaction by using services with diverse contents and purposes - quizzes, tests, virtual gifts, virtual sub-communities, online games, photos, the ability to exchange instant messages in real time, (instant messaging), etc. They represent a virtual playground to interact, communicate, share photos, videos, engage in Web activism and support (i.e. Causes), donation to certain events, resolve conflict situations in the society, but also it is the area for entertainment (e.g. the most popular online games are Farmville, Poker, Mafia Wars, etc.). This is very short overview as research in the field of social media give us precious insight in human behaviour, society structures and processes of cultural dynamics. These phenomena brought significant changes, not only for people in the IT sector, but for people in education, business, and everyday users. It is necessary to understand what is happening in this context since Web 2.0 and the next generation of the web, the Social Web, reconstruct many key elements in society, establish an awareness of information ecology, and provide insight for future innovations.

Conclusion

People are social creatures by nature. Before the Internet was

invented, they hung out in communes, communities, built contacts and friendships on the streets, public places, markets, salons. Today nothing has changed except that each of us has a virtual body that represents our identity from the analogue world, and in a network with others and their communication dynamics it creates a virtual public sphere.

Virtual environments and online social networks are important because they build relationships and connections in various contexts. People are socially engaged, and they exchange information, seek for validation and recognition of self in the group, the approval of their own status, and that happens in a very fluid way. The present form of the social networks provides users with numerous options for communication practices, social engagement in the networked space (intertwining conflict, civic, political activities, revolutions), control of information, and privacy. Social networking sites offer online places where people gather to participate in their social activities and perform networking with others, share the information, make friendships, socialize with their friends and seek out validation, publicly display emotions, social grooming, and maintain the existing relationships.

New generations of Internet users[28] are interested in the same things as the previous generations; they spend their time online and on Facebook for very clear, understandable, social reasons: they want to interact with their peers, friends from pre-existing networks in analogue life. Being part of the social life and the sphere is important because the same dynamics that are happening online, it happens in offline spaces: squares, streets, school, workplace, and elsewhere. Facebook, with its technology and social functions, provides a

[28] Serbian young adults do not differ in their communication practices from their peers elsewhere in the world, or, at least, in Southeastern Europe, as research data indicate in Radovanovic (2010), reference no.6

virtual space, playroom, where they can create their own private social networking sphere. They want to stay informed and exchange either information or gossip, as well as jokes, flirts, pokes, "like"-s on Facebook, with their friends and colleagues, but also to create events, actively participate in the analogue area using the Internet communications, create their own sub-community groups, to learn, and collaborate. One can therefore conclude that the social dynamics has not changed, but the new technologies have: it is always the same motivation, but different environments.

If our time can be defined as the final stages of personalization, then the vast possibilities of creating virtual identities and the realization of different, sometimes completely incompatible social connections provide fertile ground for further theoretical analysis and application in practice in different contexts and environments.

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Selected literature

1. Boyd, Danah and Nicole Ellison. "Social network sites: Definition, history, and scholarship". *Journal of Computer-Mediated Communication* 13(1), article 11 (2007). http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html (downloaded 4. 01. 2011).

2. Donath, Judith and danah boyd. "Public Displays of Connection." *BT Technology Journal* 22, 4 (2004): 71–82.

3. Goffman, Erving. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City, New York: Doubleday, 1959.

4. Hine, Christine. *Virtual Ethnography*. London, UK: Sage,1998.

5. Hogan, Bernie. "Using Information Networks to Understand Social Behavior". *IEEE Data Engineering Bulletin* 30 (2) (2007): 6-14. http://sites.computer.org/debull/A07june/hogan.pdf (downloaded 4. 01. 2011).

6. Radovanovic, Danica. "Internet paradigm, structure and dynamics of online social networking: Facebook and young adults in Serbia". *Pancevacko Citaliste* VIII, no.17, (2010): 20-26. Research, peer-reviewed paper.

7. Radovanovic, Danica. "Serbia: Better on Facebook Than on Streets". *Global Voices Online* (2010). http://globalvoicesonline.org/2010/09/01/serbia-better-on-facebook-than-in-the-streets/ (downloaded 4. 01. 2011).

8. Rheingold, Howard. *The Virtual Community: Homesteading on The Electronic Frontier*. New York: HarperPerennial, 1994.

9. Turkle, Sherry. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon and Schuster, 1995.

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Translations

Ce este vizualizarea?

Lev Manovich

text tradus de Robert Arnăutu

„Mai întâi am compus Diagrama pentru a-mi clarifica ideile asupra acestui subiect, întâmpinând greutăţi în a găsi o concepţie distinctă asupra schimbărilor care avuseseră loc. Dar aceasta a răspuns scopului propus dincolo de aşteptări prin prezentarea într-o singură imagine a unor detalii dispersate pe domeniul foarte larg şi complex al istoriei universale; fapte uneori conectate unele cu altele, uneori independente unele de altele, dar reclamând la fiecare astfel de conexiune să fie reanalizate" William Playfair, An Inquiry into the Permanent Causes of the Decline and Fall of Powerful and Wealthy Nations [1805]; referitor la „Diagrama Nr. 1, reprezentând ascensiunea şi decăderea tuturor naţiunilor şi statelor care s-au remarcat prin bogăţie sau putere, aceasta este prima tipăritură de acest gen şi ca urmare nu a câştigat încă aprecierea publicului".

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

„Drăguţele fotografii pe care noi şi ceilalţi turişti le-am realizat în Las Vegas nu sunt suficiente. Cum pot fi ele *distorsionate* pentru a construi un sens pentru proiectant? Cum să diferenţiezi în plan între forma care trebuie neapărat construită precum în imagine şi ceea ce, în anumite limite, aceasta lasă să fie? Cum să reprezinţi The Strip aşa cum a fost percepută de domnul A. altfel decât geometric? Cum să reprezinţi calitatea luminii – sau calitatea formei – în planul la scala 1:120? Cum reprezinţi curgerea şi mişcarea, sau variaţiile sezoniere, sau schimbarea în timp?" Robert Venturi, Stefan Izenour, Denise Scott Brown, Learning from Las Vegas [1972]. (italice în original – L.M.)

„«Întregul» nu este nimic mai mult decât o vizualizare provizorie care poate fi modificată şi răsturnată după dorinţă, prin revenirea la componentele iniţiale, şi căutarea unui alt instrument de regrupare a aceloraşi elemente în ansambluri alternative" . Bruno Latour, Tarde's Idea of Quantification, The Social After Gabriel Tarde: Debates and Assessments, ed. Mattei Candea [2009].

„Vizualizarea informaţiei a devenit mai mult decât un set de instrumente, tehnologii şi tehnici pentru seturi mari de date. S-a transformat într-un mediu de sine stătător, cu un mare potenţial expresiv". Eric Rodenbeck (Stamen Design), keynote lecture at Emerging Technology 2008 [March 4, 2008.]

„Vizualizarea este pregătită să devină un mass-medium" . Fernanda B. Viégas and Martin Wattenberg, an interview for infosthetics.com [May 2010].

2010. Muzeul de Artă Modernă din New York prezintă o vizualizare dinamică a colecţiilor sale pe 5 ecrane create de Imaginary Forces. New York

Times prezintă cu regularitate vizualizări special create atât în ediţia tipărită cât şi în cea on-line, vizualizări create de propria echipă interactivă. Internetul este inundat de numeroase proiecte sofisticate de vizualizare create de oameni de ştiinţă, designeri, artişti şi studenţi. Dacă se caută anumite tipuri de date publice, primele rezultate returnate de către Google trimit la grafice interactive create automat. Dacă se doreşte vizualizarea propriilor seturi de date, Many Eyes, Tableau Public şi alte situri oferă instrumente gratuite de vizualizare. La 300 de ani după uimirea lui William Playfair în faţa puterii cognitive a vizualizărilor informaţiei, se pare că în sfârşit şi ceilalţi au înţeles.

Ce este vizualizarea informaţiei? În ciuda creşterii popularităţii infovis (abreviaţia obişnuită pentru „vizualizarea informaţiei"), este dificil să dăm o definiţie care să cuprindă toate tipurile de proiecte infovis care sunt create în zilele noastre şi care în acelaşi timp să facă distincţia dintre acestea şi alte domenii conexe precum vizualizarea ştiinţifică şi designul informaţional. Să pornim deci cu o definiţie de lucru pe care o vom ajusta ulterior. Să definim vizualizarea informaţiei drept cartografierea de date discrete într-o reprezentare vizuală. Se pot utiliza şi alte concepte de „reprezentare", oricare dintre acestea contribuind cu noi sensuri. De exemplu, dacă presupunem că creierul utilizează o varietate de modalităţi reprezentaţionale şi cognitive, putem defini infovisul drept cartografierea altor modalităţi cognitive (precum cele matematice sau propoziţionale) în modalităţi imagistice.

Definiţia mea nu cuprinde toate aspectele vizualizării informaţiei – precum distincţiile dintre vizualizările statice, dinamice (i.e. animate) şi cele interactive – ultima dintre acestea fiind cea mai importantă. De fapt, cele mai multe definiţii ale infovis ale cercetătorilor din ştiinţele computerului

echivalează infovis-ul cu utilizarea reprezentărilor şi interfeţelor vizuale interactive controlate de computer. Iată două exemple de astfel de definiţie: „Vizualizarea informaţiei (InfoVis) este comunicarea de date abstracte prin intermediul interfeţelor vizuale interactive”[29]; „Vizualizarea informaţiei utilizează interacţiunea şi grafica computerului pentru a asista oamenii în rezolvarea problemelor”[30].

Interfeţele grafice interactive în general, şi aplicaţiile de vizualizare interactivă în particular, propun o varietate de tehnici noi pentru manipularea seturilor de date – de la posibilitatea de a modifica modul de vizualizare a fişierelor pe monitor în sistemele de operare moderne până la multiple vizualizări coordonate disponibile în anumite softuri de vizualizare precum Mondrian. Cu toate acestea, fie că privim o vizualizare imprimată pe hârtie sau un aranjament dinamic de elemente grafice pe un monitor de computer generate utilizând un software interactiv şi care pot fi modificate în orice moment, în ambele cazuri imaginea cu care se lucrează este rezultatul unei cartografieri. Deci, ce anume este special la imaginile produse de o astfel de cartografiere? Aceasta este problema fundamentală a articolului de faţă.

Pentru unii cercetători, vizualizarea informaţiei se distinge de vizualizarea ştiinţifică prin faptul că ultima utilizează date numerice în timp ce prima utilizează date non-numerice precum texte şi reţele de relaţii[31]. Personal

[29] Keim, D.A.; Mansmann, F. and Schneidewind, J. and Ziegler, H.. “Challenges in Visual Data Analysis”, Proceedings of Information Visualization (IV 2006), IEEE, p. 9-16, 2006.

[30] Purchase, H. C., Andrienko, N., Jankun-Kelly, T. J., and Ward, M. 2008. “Theoretical Foundations of Information Visualization”, Information Visualization: Human-Centered Issues and Perspectives, A. Kerren, J. T. Stasko, J. Fekete, and C. North, Eds. Lecture Notes In Computer Science, vol. 4950. Springer-Verlag, Berlin, Heidelberg, 46-64.

[31] Spre exemplu: “În contrast cu vizualizarea ştiinţifică, vizualizarea informaţiei are în vedere de obicei date non-numerice, non-spaţiale şi multi-dimensionale.” Chen, C. “Top 10 Unsolved Information Visualization Problems”, IEEE Computer Graphics and Applications, 25(4):12-16, July-Aug. 2005.

nu sunt convins că această distincţie se întâlneşte în practică. Desigur, multe din proiectele infovis utilizează numere ca date primare, dar chiar şi atunci când au în vedere alte tipuri de date, de obicei utilizează şi date numerice. De exemplu, o vizualizare tipică a unei reţele utilizează atât date despre structura reţelei (care noduri sunt legate între ele) cât şi date cantitative privind puterea acestor legături (de exemplu, câte mesaje sunt schimbate între membrii unei reţele sociale). Un exemplu concret al unui infovis care combină date numerice şi non-numerice este binecunoscutul proiect History Flow (Fernanda B. Viégas and Martin Wattenberg, 2003) care prezintă modul în care o anumită pagină Wikipedia se extinde în timp ca urmare a contribuţiilor diferiţilor autori. Contribuţia fiecărui autor este reprezentată de o linie. Grosimea liniei se modifică în timp reflectând cantitatea de text adăugată de un autor pe o pagină Wikipedia. Un alt infovis clasic, Flight Patterns (Aaron Koblin, 2005), utilizează datele numerice privind orarele de zbor şi traiectoriile tuturor avioanelor ce survolează spaţiul SUA pentru a crea o hartă animată ce prezintă paternurile create de mişcarea acestora pe perioada a 24 de ore.

În loc să separăm vizualizarea informaţiei de vizualizarea ştiinţifică utilizând o distincţie *a priori*, să încercăm să introducem fiecare frază în căutarea de imagini Google pentru a compara rezultatele. Majoritatea imaginilor returnate de căutarea pentru „information visualization" sunt bidimensionale şi utilizează grafică vectorială – puncte, linii, curbe şi alte forme geometrice simple. Majoritatea imaginilor returnate la o căutare pentru „scientific visualization" sunt tridimensionale; ele utilizează forme tridimensionale solide sau volume rezultate din puncte tridimensionale. Rezultatele returnate de aceste căutări sugerează că aceste domenii diferă cu adevărat – nu neapărat pentru că

utilizează tipuri diferite de date ci pentru că privilegiază diferite tehnici şi tehnologii vizuale.

Vizualizarea informaţiei şi cea ştiinţifică provin din culturi diferite (design şi ştiinţă); dezvoltarea lor corespunde unor arii diferite ale tehnologiei graficii asistate de computer. Vizualizarea ştiinţifică s-a dezvoltat în anii 80 odată cu domeniul graficii computerizate tridimensionale, ceea ce, la vremea respectivă, necesita utilizarea de staţii de lucru grafice specializate. Vizualizarea informaţiei s-a dezvoltat în anii 90 odată cu dezvoltarea de software grafic bidimensional şi adoptarea de către designeri a computerelor personale; popularitatea infovis s-a accelerat în anii 2000 – principalii factori fiind accesibilitatea marilor baze de date prin intermediul API[32] oferite de serviciile de reţele sociale începând cu 2005 precum şi noile limbaje de programare create special pentru procesarea grafică (i.e., Processing) şi bibliotecile de software de vizualizare (de ex., Prefuse).

Putem diferenţia între vizualizarea informaţiei şi designul informaţional? Acest lucru este mai complicat, dar iată strategia mea. Designul informaţional porneşte de la date care au deja o structura clară, scopul său fiind să exprime vizual această structură. De exemplu faimoasa hartă a metroului londonez creată în 1931 de Harry Beck utilizează informaţii structurate: liniile de metrou, staţiile şi locaţia geografică a acestora. De cealaltă parte, scopul vizualizării informaţiei este de a descoperi structura unui set (de cele mai multe ori imens) de date. Această structură nu este cunoscută a priori; vizualizarea este reuşită atunci când dezvăluie această structură. Formulat diferit, putem spune că designul informaţional lucrează cu informaţie, pe când vizualizarea

[32] Interfaţă pentru Programare de Aplicaţii; http://en.wikipedia.org/wiki/Application_programming_interface

informaţiei lucrează cu date. Dar, ca în cazul tuturor practicilor culturale, este facil să dăm exemple care să nu se încadreze în aceste definiţii – deşi majoritatea cazurilor se încadrează. Prin urmare, consider că această distincţie este utilă prin aceea că ne dă posibilitatea să înţelegem vizualizarea informaţiei şi designul informaţional ca practici ce coincid parţial dar care sunt în ultimă instanţă diferite ca funcţie.

În sfârşit să luăm în considerare şi practicile de prezentare vizuală a informaţiei din secolele XIX şi XX care au devenit cunoscute datorită muncii de pionierat a lui Edward Tufte[33]. Şi acestea sunt infovis-uri în accepţiunea actuală a termenului? Aşa cum am arătat, majoritatea definiţiilor oferite de specialiştii din ştiinţele computerului identifică vizualizarea informaţiei cu utilizarea graficii interactive pe computer. Cu ajutorul software-ului putem vizualiza mult mai multă informaţie decât era posibil nu cu mult timp în urmă; putem crea vizualizări animate; putem vizualiza progresul în timp al proceselor; şi ceea cel mai important, putem manipula interactiv vizualizările. Aceste diferenţe sunt extrem de importante – dar pentru scopul acestui articol, care se concentrează pe limbajul vizual al infovis-ului, ele nu contează. Trecerea de la creion la computer nu afectează ideea de bază a vizualizării informaţiei – cartografierea proprietăţilor datelor într-o reprezentare vizuală. În acelaşi mod, când larga disponibilitate a computerelor a dus la dezvoltarea de noi tehnici de vizualizare (diagrame de dispersie, grafice arborescente, etc.), limbajul de bază al infovis a rămas identic cu cel al secolului XIX – puncte, linii, paralelograme şi alte elemente grafice de bază. Pe baza acestei continuităţi, voi utiliza termenul

[33] Edward Tufte, The Visual Display of Quantitative Information. Cheshire, CT: Graphics Press, 1983. Edward Tufte, Envisioning Information. Cheshire, CT: Graphics Press, 1990. Edward Tufte, Visual Explanations: Images and Quantities, Evidence and Narrative. Cheshire, CT: Graphics Press, 1997. Edward Tufte, Beautiful Evidence. Cheshire, CT: Graphics Press, 2006.

„infovis" atât pentru primele reprezentări vizuale ale datelor create manual cât şi pentru vizualizările contemporane bazate pe software-uri performante.

Reducţie şi spaţiu

Din perspectiva mea, practica vizualizării informaţiei încă de la începuturile sale în a doua jumătate a secolului XVIII şi până astăzi se bazează pe două principii de bază. Primul dintre acestea este reducţia. Infovis utilizează primitive grafice precum puncte, linii drepte, curbe şi alte forme geometrice simple pentru a reprezenta obiectele şi relaţiile dintre acestea – indiferent că este vorba de oameni, relaţii sociale, cotaţii bursiere, produs intern brut, şomaj sau orice altceva. Prin utilizarea primitivelor grafice (sau, în limbajul mediilor digitale contemporane, grafică vectorială), infovis poate dezvălui modele şi structuri ale datelor referitoare la obiectele reprezentate de aceste primitive. Preţul plătit pentru această eficienţă este schematizarea extremă. 99% din informaţiile ce caracterizează un anumit obiect sunt eludate pentru a reprezenta doar 1% în speranţa descoperirii unui model în acest procent din caracteristicile obiectelor.

Vizualizarea informaţiei nu este singulară în această reducţie extremă a lumii în speranţa dobândirii unui nou control asupra informaţiilor dobândite. Ea este introdusă în prima parte a secolului XIX când sunt inventate, în doar câteva zeci de ani, aproape toate tipurile de grafice existente astăzi în statistică şi în programele de creat grafice. Această evoluţie a noilor tehnici de reducţie vizuală urmează traiectoria reducţionistă a ştiinţei moderne a secolului XIX. Fizica, chimia, biologia, lingvistica, psihologia şi sociologia propun ca atât

lumea naturală cât şi cea socială să fie explicate prin elemente fundamentale simple (molecule, atomi, foneme, cele mai mici diferenţe senzoriale, etc.) împreună cu regulile lor de interacţiune. Acest reducţionism devine „meta-paradigma" standard a ştiinţei moderne şi continuă să guverneze cercetarea ştiinţifică contemporană. Drept exemplu, paradigmele astăzi populare ale complexităţii şi ale vieţii artificiale încearcă să explice modul în care structuri şi comportamente complexe emerg prin interacţiunea elementelor de bază.

Legătura dintre infovis-urile secolului XIX şi apariţia statisticii sociale este mult mai directă. Philip Ball rezumă astfel începuturile statisticii:

> În 1749, învățatul german Gottfried Achenwall a sugerat că, deoarece această știință [studiul numeric al societăţii] se ocupă de „starea" naturală a societăţii, ar trebui numită statistică. John Sinclair, preot scoțian prezbiterian, i-a plăcut atât de mult termenul încât l-a introdus în engleză în istorica sa lucrare 'Descrierea statistică a Scoției', primul din cele 21 de volume ce au apărut în 1791. Discipolii acestei noi științe nu erau matematicieni, nici măcar 'oameni de știință'; ei erau tabulatori de numere și se autointitulau 'statists'.[34]

În prima parte a secolului XIX mai mulți învățați, printre care Adolphe Quetelet, Florence Nightingale, Thomas Buckle și Francis Galton utilizau statistica pentru a găsi "legile societăţii". Aceasta presupunea inevitabil rezumarea și reducția - calculul sumei și mediei numerelor colectate privind caracteristicile demografice ale cetățenilor, compararea mediilor pe diferite regiuni geografice, urmărirea respectării curbei normale de distribuție în formă

[34] Philip Ball, Critical Mass. London: Arrow Books, 2004. Pp. 64-65.

de clopot, etc. De aceea nu ne surprinde faptul că multe - dacă nu majoritatea - metodelor grafice de astăzi au fost inventate în această perioadă în scopul reprezentării acestor data sumarizate. După Michael Friendly și Daniel J. Denis, între 1800 și 1850, "În grafica statistică, toate formele moderne de reprezentare a datelor au fost inventate: diagramele coloană și de structură radială, histograme, diagrame liniare și grafice temporale, curbe de nivel și altele"[35]

Există și alte elemente pe care aceste tehnici diferite de vizualizare le au în comun cu excepția reducției? Toate utilizează variabile spațiale (poziție, mărime, formă și, mai recent, curburi și mișcare) pentru a reprezenta diferențe fundamentale între date și pentru a dezvălui cele mai importante modele și relații. Aceasta este, după reducție, al doilea principiu central al prcticii infovis-ului așa cum este practicat de 300 de ani - de la primele diagrame liniare (1711), diagrame coloană (1786) și diagramele de structură radială (1801) și până la folosirea lor extinsă în zilele noastre în toate programele de grafică precum Excel, Numbers, Google Docs, OpenOffice, etc.

Acest principiu poate fi reformulat în felul următor: infovis privilegiază dimensiunea spațială față de alte dimensiuni vizuale. Cu alte cuvinte, cartografiem proprietățile datelor de interes in structuri topologice și geometrice. Proprietățile mai puțin importante ale obiectelor sunt reprezentate cu ajutorul altor dimensiuni vizuale - tonuri, umbre, culori sau transparența elementelor grafice.

Ca exemple, considerați două tipuri obișnuite de grafice: o diagramă coloană și o diagramă liniară. Ambele apar pentru prima dată în Atlasul politic și comercial al lui William Playfair publicat în 1786 și intră în uzul curent la

[35] Michael Friendly and Daniel J. Denis, Milestones in the History of Thematic Cartography, Statistical Graphics, and Data Visualization, section 5, http://www.datavis.ca/gallery/historical.php.

începutul secolului XIX. O diagramă coloană reprezintă dintre date cu ajutorul unor dreptunghiuri de aceeaşi lăţime şi înălţime diferită. O diagramă liniară reprezintă schimbările valorilor numerice în timp prin înălţimea liniei.

O altă diagramă frecventă – diagrama de împrăştiere – utilizează şi ea variabile spaţiale (poziţiile şi distanţele dintre puncte) pentru a reprezenta datele. Dacă anumite puncte formează o acumulare, aceasta semnifică faptul că datele corespondente au caracteristici comune; dacă se observă două astfel de acumulări înseamnă că obiectele formează două clase distincte; etc. Să luăm un alt exemplu – vizualizările de tip reţea care a ajuns astăzi un simbol distinctiv al „societăţii reţea" (a se consulta galeria lui Manuel Lima, www.visualcomplexity.com, care adună peste 700 de proiecte de vizualizări tip reţea). Precum diagramele coloană şi diagramele liniare, vizualizările de tip reţea privilegiază dimensiune spaţială: poziţia, dimensiunea şi forma. Principala adăugire o reprezintă liniile drepte sau curbe care indică conexiunile dintre date. De exemplu, în distellamap (2005) Ben Fry conectează secvenţe de cod şi date prin linii pentru a dezvălui dinamica derulării programelor în jocurile Atari 2600. În Flickr Graph (2005) a lui Markos Weskamp, liniile descriu relaţiile sociale dintre utilizatorii flickr.com. (Desigur, există multe alte tehnici vizuale de reprezentare a relaţiilor – ca exemplu puteţi vedea hărţile ştiinţei realizate de Katy Borner şi colegii ei de la Laboratorul de Vizualizare a Informaţiei a Universităţii Indiana).

Cred că majoritatea practicilor de vizualizare a informaţiei din a doua jumătate a secolului XVIII şi până astăzi se bazează pe acelaşi principiu – păstrarea dispunerii spaţiale (layout-ul) pentru caracteristicile importante ale datelor şi utilizarea celorlalte variabile vizuale pentru alte caracteristici. Aceast

principiu poate fi recunoscut în vizualizări ce se întind de la diagrama Marşului napoleonian spre Moscova creată în 1869 de Charles Joseph Minard şi până la Evoluţia Originii speciilor creată de Stefanie Posavec şi Greg McInerny în 2009. Distanţa dintre elemente şi poziţiile, formele, dimensiunile şi celelalte dimensiuni spaţiale exprimă diferenţele cantitative şi relaţiile între obiecte (cum ar fi conexiunile într-o reţea socială).

Când vizualizările utilizează culori, modele de umplere, niveluri de saturare, acestea apar de obicei ca modalităţi de a grupa elementele grafice. De exemplu, Google Trends utilizează diagrame liniare pentru a compara volumele de căutare pentru diferite cuvinte sau fraze; fiecare linie apare în altă culoare. În orice caz, aceeaşi vizualizare ar fi putut conţine etichete ataşate liniilor – fără utilizarea culorilor. În acest caz, culoarea facilitează lizibilitatea fără a aduce un plus de informaţie.

Privilegierea dimensiunii spaţiale în detrimentul celorlalte dimensiuni spaţiale a caracterizat de altfel şi artele plastice din Europa secolelor XVI-XIX. Un pictor crea mai întâi compoziţia pentru noua pictură în diverse schiţe; apoi, compoziţia era transferată pe pânză şi umbrele erau haşurate monocrom. Doar apoi era adăugată culoarea. Această practică presupunea că sensul şi impactul emoţional al unei imagini depinde în principal de aranjamentul spaţial al părţilor, şi doar secundar de colorit, textură sau alţi parametri vizuali. În pictura clasică asiatică „cerneală şi apă" care apare pentru prima dată în China secolului VII şi este apoi introdusă în Coreea şi Japonia (secolul XIV), culoarea nici nu există. Pictorii folosesc exclusiv cerneală neagră explorând contrastele dintre contururile obiectelor, aranjarea spaţială şi diferitele tipuri de apăsare a pensulei.

Este posibil să găsim vizualizări ale informaţiei în care principala

caracteristică este culoarea – de exemplu, semaforul care „vizualizează" cele trei comportamente posibile ale şoferului: stai, pregăteşte-te, mergi. Acest exemplu arată că dacă fixăm parametri spaţiali ai vizualizării, culoarea poate deveni dimensiunea dominantă. Cu alte cuvinte, este crucial faptul ca cele trei culori să aibă aceeaşi formă şi mărime. Se pare că dacă dimensiunile spaţiale ale vizualizării sunt identice, sistemul nostru vizual se poate concentra asupra diferenţelor reprezentate de culori sau alte variabile non-spatiale.

De ce designerii vizuali - fie aceştia inventatorii tehnicilor grafice din secolele XVIII şi XIX sau mlioanele de oameni care utilizează astăzi aceste tipuri de diagrame în rapoarte şi prezentări sau autorii unor vizualizări experimentale precum cele de la infoaesthetics.com şi visualcomplexity.com - privilegiază variabilele spaţiale în detrimentul altor forme de cartografiere vizuală? Cu alte cuvinte, de ce culoarea, tonul, transparenţa şi simbolul sunt utilizate doar pentru a reprezenta caracteristici secundare ale datelor, în vreme ce variabilele spaţiale sunt dedicate caracteristicilor importante? Fără a intra în detaliile cunoştinţelor foarte bogate dar încă incomplete asupra vederii acumulate de neuroştiinţe şi psihologia experimentală putem avansa câteva simple presupoziţii. Creatorii vizualizărilor urmează percepţia vizuală umană care privilegiază de asemenea aranjamentul spaţial al părţilor unei situaţii pentru a da sens acelei situaţii. De ce aranjamentul geometric al elementelor unei situaţii sunt mai importante pentru percepţia umană decât alte caracteristici vizuale? Probabil aceasta se datorează faptului că fiecare obiect ocupă o parte unică a spaţiului. Prin urmare, pentru creier, este vital să poată decupa lumea tridimensională în obiecte distincte spaţial care, cel mai probabil, au identităţi distincte (oameni, cer, pământ, cărţi, clădiri, etc.) Diferite tipuri de

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

obiecte sunt de cele mai multe ori identificate cu forme bidimensionale unice împreună cu aranjamentele spaţiale ale acestora. Un copac are trunchi şi ramuri; un om are cap, corp, mâini şi picioare, etc. Prin urmare, identificarea figurilor bidimensionale şi a aranjării lor pare să joace un rol important în recunoaşterea obiectelor.

Un artist sau un designer este posibil să acorde mai multă importanţă altor caracteristici vizuale ale unei situaţii precum textura şi ritmul culorii (precum în arta secolului XX), dar în percepţia cotidiană proprietăţile spaţiale sunt cele care contează cu adevărat. Cât de mult seamănă doi oameni, expresiile lor faciale, mărimea relativă care dă ocazia să aproximăm distanţa, formele caracteristice ale obiectelor care permit recunoaşterea lor - toate acestea şi multe alte caracteristici spaţiale pe care creierul le analizează automat pornind de la imaginile retinale sunt cruciale în viaţa de zi cu zi.

Mi se pare că importanţa variabilelor spaţiale pentru percepţia umană este motivul pentru care toate tehnicile standard de construire a graficelor dezvoltate în secolele XVIII-XX aleg dimensiunile spaţiale pentru a reprezenta caracteristicile fundamentale ale datelor şi lasă celelalte dimensiuni vizuale pentru caracteristici de importanţă secundară. Desigur, trebuie să luăm de asemenea în considerare evoluţia tehnologiilor de redare a imaginii, care limitează în fiecare moment posibilităţile de construcţie. Numai odată cu anii 1990, odată cu utilizarea computerelor personale în crearea şi prezentarea vizualizărilor, se trece la folosirea intensă a culorilor. Imprimarea color este încă mult mai costisitoare decât utilizarea unei singure culori - astfel încât majoritatea revistelor ştiinţifice sunt imprimate alb-negru. Ca urmare, costul suplimentar al imprimării graficelor colorate din ultimele două secole reprezintă

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

probabil un factor important în privilegierea variabilelor spațiale.

Când culoarea, umbra, și alți parametri vizuali non-spațiali erau utilizați în vizualizările secolelor XIX și XX, ei reprezentau de obicei doar o mică parte de valori discrete - funcționau drept "variabile categoriale". Astăzi însă, domeniile care utilizează vizualizări științifice pe computer, geovizualizările și imagistica medicală, utilizează des astfel de parametri la scală largă. Datorită faptului că se alocă câte 8 biți pentru stocarea fiecărei din culorile elementare, roșu, verde și albastru, computerele moderne sunt ân stare să afișeze pe monitoare 16 milioane de culori diferite. Ca urmare, culoarea, umbra și transparența sunt utilizate în mod obișnuit în aceste domenii pentru a reprezenta calități care variază continuu precum temperatura, densitatea gazoasă, înălțimea, undele gravitaționale, etc. Dar oare aceste utilizări nu contrazic afirmația mea conform căreia aranjamentul spațial este caracteristica principală a vizualizării informației?

Putem rezolva această problemă dacă luăm în considerare diferența fundametală dintre vizualizarea informației și vizualizarea științifică/geovizualizarea, pe care încă nu am menționat-o. Infovis utilizează aranjamente spațiale arbitrare pentru a reprezenta relații între date. Vizualizările științifice, medicale și geovizualizările utilizează de cele mai multe ori modele spațiale prestabilite care simulează obiecte reale precum creierul, linia de coastă, galaxia, etc. Deoarece modelul spațial al acestor vizualizări este prestabilit și nu poate fi manipulat arbitrar culoarea și alți parametri vizuali sunt utilizați pentru a prezenta noi informații. Un exemplu tipic de astfel de vizualizare este harta de temperatură care utilizează nuanțele și saturația culorii pentru a umple harta

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

spațială[36].

Cele două caracteristici principale sugerate - *reducția datelor și privilegierea variabilelor spațiale* - nu dau seama de întreaga paletă de vizualizări produse în ultimii 300 de ani. Cu toate acestea, ele sunt suficiente pentru a separa infovis-ul (cel puțin așa cum a fost practicat până astăzi) de alte tehnici și tehnologii de reprezentare vizuală: hărți, gravuri, desene, picturi în ulei, fotografii, filme, imagini radar, MRI, spectroscopie infraroșie, etc. Ele acordă infovis-ului identitatea specifică - o identitate ce a rămas consistentă pentru aproape 300 de ani, până în anii 1990.

Vizualizare fără reducție

Verbul "a vizualiza" cuprinde sensuri precum "a face vizibil" și "a produce o imagine mentală". Aceasta înseamnă că până ce nu "vizualizăm" ceva, acel "ceva" nu are o formă vizibilă. Acel "ceva" devine o imagine prin procesul de vizualizare.

Dacă analizăm practica infovis-ului începând cu secolul XVIII și până la sfârșitul secolului XX, concepția conform căreia vizualizarea preia date non-vizuale și le cartografiază în domeniul vizual este aplicabilă în mare măsură. Cu toate acestea, se pare că ea nu mai descrie adecvat anumite tehnici de vizualizare contemporană sau proiecte dezvoltate începând cu mijlocul anilor 1990. Deși aceste tehnici și proiecte sunt în mod obișnuit analizate ca

[36] Un caz important care nu corespunde distincțiilor prezentei analize este utilizarea de tonuri și culori diferite pentru a reprezenta diferențe de nivel și forme de relief în hărți topografice tipărite începând cu secolul XVIII. În aceste hărți, tonurile și culorile reprezintă mai degrabă date calitatige decât categorii.

"vizualizare a informației", se prea poate ca ele să reprezinte ceva diferit - o dezvoltare radical nouă în istoria tehnologiilor epistemologice și reprezentaționale, sau cel puțin o nouă metodă generală de vizualizare pentru care nu avem încă o terminologie adecvată.

Să luăm în considerare tehnica numită tag cloud. Această tehnică a fost popularizată de către Flickr în 2005 iar astăzi poate fi întâlnită pe numeroase situri și bloguri. Un tag cloud prezintă termenii recurenți dintr-un text cu o mărime a fontului proporțională cu frecvența acestora.

Se poate utiliza o diagramă coloană cu etichete text pentru a prezenta aceeași informație - ceea ce poate da rezultate mai bune în cazul cuvintelor cu frecvenţe apropiate. Dar dacă frecvenţele sunt distribuite pe o plajă largă nu trebuie să le cartografiem într-o altă reprezentare vizuală precum coloanele. Putem în schimb să variem mărimea cuvintelor pentru a reprezenta frecvenţa lor în text.

Tag cloud exemplifică o metodă răspândită care poate fi denumită vizualizare media: crearea de noi reprezentări vizuale pe baza obiectelor media vizuale. În loc de a reprezenta text, imagini, filme sau alte media prin noi semne vizuale precum puncte sau dreptunghiuri, vizualizările media creează noi reprezentări bazate pe elementele originale. Imaginile rămân imagini iar textele rămân texte.

Ca urmare a analizei principiului reducţiei datelor, putem numi această metodă o vizualizare directă sau vizualizare fără reducţie. În vizualizarea directă, datele sunt reorganizate într-o nouă reprezentare vizuală care păstrează forma inițială. De obicei, procesul implică o transformare a datelor precum schimbarea mărimii acestora. De exemplu, tag cloud reduce mărimea textului la

un mic număr de cuvinte des folosite. Cu toate acestea, această reducere este una cantitativă şi nu calitativă. Nu se substituie obiecte media cu alte obiecte (i.e. primitive grafice precum cele folosite în infovis), care comunică doar caracteristicile selectate ale obiectelor (de exemplu, coloane de diferite dimensiuni reprezentând frecvenţa cuvintelor). Expresia „vizualizare fără reducţie" se referă la această conservare a unui set extins de proprietăţi ale datelor atunci când vizualizările sunt create pe baza caracteristicilor originale.

Nu orice tehnică de vizualizare directă precum tag cloud îşi are originea în secolul XXI. Dacă proiectăm retroactiv acest concept în istorie, putem găsi tehnici care utilizează aceeași idee. De exemplu, un index comun de carte poate fi considerat o tehnică de vizualizare directă. Prin consultarea indexului unei cărți, se poate cu ușurință observa dacă anumite nume sau concepte sunt importante în respectiva carte - ele vor avea mai multe ocurențe; conceptele mai puțin importante vor ocupa o singura linie.

În vreme ce atât indexul cât și tag cloud-ul exemplifică metoda vizualizării directe, este important să vedem diferențele dintre acestea. Tehnica mai veche a indexului de carte sa baza pe tehnologia tipografiei utilizată pentru publicarea cărţilor. Câtă vreme fiecare caracter era disponibil doar într-un număr limitat de mărimi, ideea de a reprezenta precis frecvenţa unui cuvânt prin mărimea fontului său era contraintuitivă – ca urmare nu a fost inventată. În contrast, tehnica tag cloud este un exemplu tipic a ceea ce am putea numi „gândire software" – i.e. ideile ce explorează capacităţile fundamentale ale softurilor contemporane. Tag cloud explorează capacităţile software de a varia fiecare parametru a unei reprezentări şi de a o controla utilizând date externe. Datele pot proveni din experimente ştiinţifice, simulări matematice, mişcarea

corpului într-o instalaţie interactivă, calculul anumitor proprietăţi ale datelor, etc. Dacă aceste două capacităţi sunt prestabilite, ideea de a modifica arbitrar mărimea unui text pe baza anumitor informaţii – cum ar fi frecvenţa în text – devine un lucru de la sine înţeles în procesul evoluţiei culturale. (De fapt, toate tehnicile contemporane de vizualizare interactivă se bazează pe aceste două capacităţi fundamentale.)

Creşterea rapidă, atât ca număr cât şi ca varietate, a proiectelor, softurilor şi serviciilor web de vizualizare începând cu anii 1990 a fost influenţată de dezvoltarea capacităţilor grafice ale computerelor personale atât pe partea hard (procesoare, RAM, monitoare) cât şi pe partea soft (librăriile grafice C şi Java, Flash, Processing, Flex, Prefuse, etc.). Aceste dezvoltări au contribuit atât la popularizarea vizualizării informaţiei cât şi la schimbarea fundamentală a identităţii sale prin animaţie de fundal, interactivitate dar şi o mărire a complexităţii prin reprezentarea a mult mai multor conexiuni între mult mai multe obiecte[37]. Dar în paralel cu aceste tendinţe vizibile, aceleaşi dezvoltări au făcut posibile „vizualizările directe" – deşi acestea nu au fost botezate la propriu încă.

Vizualizări directe: Exemple

Să luăm acum în discuţie trei proiecte foarte cunoascute care exemplifică „vizualizarea directă": *Listening Post*, *Cinema Redux*, şi *Preservation of*

[37] Ca un exemplu, softul de vizualizare open source Mondrian 1.0 ce rulează pe laptopul meu din 2009 Apple PowerBook, processor de 2.8 Ghz şi RAM de 4 GB, are nevoie de 7 secunde pentru a reda o diagramă de dispersie cu 1 million de puncte.

Selected Traces[38].

Cinema Redux a fost creat de Brendan Dawes, un designer interactiv, în 2004. Dawes a scris un program în Processing care prelua cadre dintr-un film la o rată de un cadru pe secundă pe care le redimensiona la 8x6 pixeli. Programul aranja apoi aceste cadre minuscule într-un rastel dreptunghiular în care fiecare rând reprezenta un minut din film. Deşi Dawes ar fi putut continua acest proces de extragere şi rearanjare – de exemplu prin reprezentarea fiecărui cadru doar prin culoarea sa dominantă – a ales să utilizeze imaginile originale redimensionate. Vizualizarea rezultată reprezintă un compromis între cele două extreme: păstrarea tuturor detaliilor originale sau abstractizarea completă. Grade superioare de abstractizare are putea face mai vizibile modelele narative şi cinematografice dar ar îndepărta prea mult privitorul de experienţa filmului. Apropierea de original, deşi păstrează detaliile şi experienţa estetică, poate fi incapabilă de a revela anumite modele.

Lucrul important în contextul discuţiei noastre nu sunt parametri specifici luaţi în calcul de către Dawes în *Cinema Redux* ci faptul că el reinterpretează ceea ce anterior era constant în practica vizualizărilor ca fiind variabil. Designerii anteriori de infovis-uri cartografiau datele în noi reprezentări grafice constând din primitive grafice. Aceasta era tehnica obişnuită. Cu ajutorul computerului, designerul poate acum selecta orice valoare de pe axa „date originale"/abstractizare. Cu alte cuvinte, un designer poate alege să utilizeze primitivele grafice sau imaginile originale sau orice valoare intermediară. Astfel, deşi titlurile proiectelor se referă la reducţie, citite în contextul istoric al infovis-urilor anterioare, acestea pot fi înţelese ca

[38] Mult mai multe exemple de vizualizare directă pot fi găsite în domeniul graficelor animate - filme and seriale TV, reclame, clipuri video muzicale. În domeniul graficelor animate, textul sau imaginile sunt animate pentru a creea modele dinamice cu sens realizate pe baza respectivelor obiecte media.

expansiuni – i.e. expandarea primitivelor grafice clasice (puncte, dreptunghiuri, etc.) în obiectele originale (cadrele filmului).

Anterior utilizării softurilor, vizualizarea presupunea un proces în două stagii, întâi numărându-se sau cuantificându-se datele pentru ca apoi rezultatele să fie reprezentate grafic. Softul permite manipularea directă a artefactelor media fără cuantificarea lor. Aşa cum demonstrează *Cinema Redux*, aceste manipulări pot face vizibile relaţii între un număr foarte mare de astfel de artefacte. Desigur, aceste vizualizări fără cuantificare au ca si condiţie de posibilitate cuantificarea implicită procesului de transformare a conţinutului analogic într-unul digital. Cu alte cuvinte, „reducţia" a fost deja realizată în cadrul procesului de digitalizare, ceea ce permite, în mod paradoxal, să vizualizăm modele ale diverselor seturi de artefacte analogice fără a le reduce la semne grafice.

Pentru un alt exemplu de vizualizare directă, să ne îndreptăm atenţia asupra operei lui Ben Fry, Preservation of Selected Traces (2009). Acest proiect web este o animaţie interactivă a textului complet al operei *Evoluţia Speciilor* a lui Charles Darwin. Fry utilizează culori diferite pentru a arăta modificările efectuate de Darwin de-a lungul celor şase ediţii ale cărţii. Pe măsură ce animaţia se desfăşoară putem urmări evoluţia textului de la ediţie la ediţie, cu propoziţii şi pasaje şterse, inserate şi rescrise. În contrast cu infovis-uri animate clasice, care prezintă o aceeaşi structură spaţială schimbându-şi constant forma şi mărimea în timp pentru a reflecta schimbările reale (de exemplu, schimbările din structura unei reţele sociale în timp), în proiectul lui Fry, dreptunghiul care conţine textul complet al operei lui Darwin rămâne nemodificat ceea ce se schimbă fiind conţinutul său. Acest lucru ne permite să observăm cum, în timp,

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

crește complexitatea modelului adăugirilor și revizuirilor, pe măsură ce sunt adăugate modificările proprii fiecărei ediții.

În fiecare moment al animației avem acces la textul complet al cărții lui Darwin și nu doar la diagrama modificărilor efectuate. În același timp, se poate argumenta că Preservation of Selected Traces implică totuși reducția datelor. În funcție de rezoluția actuală a monitoarelor și a lărgimii de bandă web, Fry nu a putut să arate realmente întregul text într-o singură imagine[39].

Propozițiile sunt reprezentate ca dreptunghi minuscule de diferite culori. Cu toate acestea, mișcând cursorul peste aceste dreptunghiuri o fereastră pop-up arată textul în cauză. Datorită faptului că întregul text al cărții lui Darwin este accesibil în acest mod, consider că acest proiect poate fi considerat unul de vizualizare directă.

Să considerăm acum un alt exemplu - Listening Post de Ben Rubin și Mark Hansen (2001). Această operă este considerată mai degrabă o instalație operată de computer decât un infovis. Listening Post extrage fragmente text din camere de chat în timp real în funcție de anumiți parametri setați de autori pe care le difuzează pe un perete format din câteva sute de mici ecrane după o secvență compusă din șase acțiuni. Fiecare acțiune presupune preluarea fragmentelor de text și aranjarea lor dinamică pe ecranele asociate. De exemplu, una din acțiuni constă în deplasarea textului de-a lungul peretelui după un model ondulatoriu; altă acțiune constă în apariția și dispariția textului după modelul unei table de șah. Fiecare acțiune are propriul mediu acustic construit pe baza textului care este prezentat pe ecrane.

[39] Am creat câteva vizualizări care arată o întreagă carte într-o singură imagine - vezi http://www.flickr.com/photos/culturevis/sets/72157615900916808/; http://www.flickr.com/photos/culturevis/sets/72157622994317650/. Pentru a prezenta întregul text al Anna Karerina de Tolstoi în cel mai mic font ce poat fi lecturat am ajuns la 14.000 x 6.000 de pixeli – mult peste rezoluția monitoarelor de astăzi.

Se poate argumenta că Listening Post nu este o vizualizare deoarece parametri spațiali sunt prestabiliți de autori și nu consecințe ale analizării datelor. Acest argument se susținedar cred că este important să menționăm că deși aranjamentul spațial este prestabilit, datele nu sunt - ele sunt rezultatul unei achiziționări de date în timp real de pe web. Deci, deși fragmentele de text sunt afișate după modele prestabilite (unde, tablă de șah, etc.), deoarece conținutul monitoarelor este de fiecare diferit, rezultatul final este de fiecare dată unic.

Să menționăm că dacă autorii ar fi prezentat textul prin elemente grafice abstracte, ar fi rezultat același model abstract la fiecare reiterare a acțiunilor. Dar pentru că se prezintă un text care se modifică continuu, modelele emergente pe fiecare ecran în parte sunt diferite.

De aceea consider Listening Post a fi un reprezentant perfect al metodei vizualizării directe - modelele prezentate depind în aceeași măsură de fragmentele care apar pe perete cât de compoziția predefinită. Putem găsi alte exemple de infoproiecte care prezintă dinamic datele în cadre prestabilite. Manuel Lima identifică ceea ce el numește o "sintaxă" a vizualizărilor de rețele - aranjamente des utilizate precum convergență radială, diagrame în arc, rețele centralizate radial, și altele[40]. Principala diferență dintre majoritatea acestor vizualizări și Listening Post constă în faptul că primele se bazează de obicei pe algoritmi preexistenți de aranjare a vizualizărilor. Ca urmare aceste vizualizări acceptă și ideologiile pe care se bazează aceste aranjări - în principal tendința de a reprezenta o rețea ca o structură foarte simetrică sau/și circulară. Autorii Listening Post au scris propriul algoritm care le permite să controleze sensurile dorite pentru aranjarea elementelor textuale. Este important de asemenea că ei

[40] Pentru a consulta taxonomia lui, selectați “filter by method” la www.visualcomplexity.com/vc/.

utilizează șase secvențe diferite care se repetă în timp. Sensul și experiența estetică a aceste opere - care demonstrează atât diversitatea infinită a Internetului cât și existența concomitentă a multor modele repetitive - provine în mare măsură din contrastul temporal între diferitele aranjamente. Cu opt ani înainte de apariția articolului lui Bruno Latour (citat la început) unde se argumentează că abilitatea de a crea "o vizualizare provizorie ce poate fi modificată și inversată" ne permite să gândim diferit pentru că fiecare "întreg" pe care îl putem construi este doar unul printre multe altele, Listening Post exemplifica această nouă paradigmă epistemologică făcută posibilă de vizualizarea interactivă.

Cele trei proiecte influente pe care le-am considerat demostrează că pentru a putea pune în evidență modele ale datelor nu este neapărat nevoie de reducția datelor prin reprezentarea acestora prin elemente grafice abstracte. De asemenea nu este nevoie să sumarizăm datele conform practicii comune în statistică și în grafica statistică - gândiți-vă spre exemplu la histogramele care împart datele în diferite casete. Aceasta nu înseamnă însă că, pentru a fi o vizualizare directă imaginea trebuie să conțină toată informația originală - fiecare cuvânt din text sau fiecare imagine a unui film. Din cele 3 exemple discutate, doar Preservation of Selected Traces realizează acest lucru. Atât Cinema Redux cât și Listening Post elimină o mare cantitate de date, pentru a selecta mostre. Primul proiect preia eșantioane dintr-un film la o rată de un cadru pe secundă; al doilea proiect filtrează conversațiile online utilizând seturi de criterii diferite pentru fiecare acțiune. Important este faptul că elementele acestor vizualizări nu sunt rezultatul unei recartografieri ale datelor în noi formate reprezentaționale - ele sunt date originale selectate din setul complet

de obiecte. Această strategie este legată de figura retorică tradițională a sidecdocei - în special cazul particular în care o clasă specifică de lucruri se referă la o clasă de mai mare generalitate. (De exemplu, în Cinema Redux un cadru stă pentru o secundă de film.)

Deși eșantionarea este o tehnică puternică de relevare a unor modele ale datelor, Preservation of Selected Traces demonstrează că modelele por fi prezentate și prin păstrarea completă a datelor. Dar fiecare a utilizat această metodă când a subliniat cu un marker pasajele importante dintr-un text. Deși evidențierea textului nu este considerată o formă de vizualizare, putem vedea că de fapt ea este un bun exemplu de "vizualizare directă fără eșantionare".

Cinema Redux și Preservation of Selected Traces se depărtează și ele de al doilea principiu de bază al vizualizărilor clasice – transmiterea sensului prin aranjarea spațială a elementelor. În ambele proiecte, aranjarea elementelor este dictată de ordinea originală a datelor – cadrele din film și propozițiile în carte. Acest lucru devine posibil și chiar recomandat pentru că datele vizualizate aici nu sunt datele tipic reprezentate într-un infovis. Un film sau o carte nu sunt doar colecții de date - ele sunt narațiuni create din aceste obiecte-date (i.e. datele au o ordine secvențială). Deși se pot crea vizualizări care să recartografieze o narațiune într-o structură spațială complet nouă precum în Listening Post (a se vedea de asemenea Writing Without Words de Stefanie Posavec și The Shape of Song de Martin Wattenberg), Cinema Redux și Preservation of Selected Traces demonstrează eficiența menținerii secvențelor originale.

Păstrarea ordinii originale a datelor este preferabilă în mod special pentru seturile de date culturale care au o dimensiune temporală. Numim

aceste seturi de date „serii temporale culturale". Fie că este vorba de un film (Cinema Redux), de o carte (Preservation of Selected Traces) sau de un masiv articol Wikipedia (History Flow), relaţiile dintre elementele individuale (cadrele filmului, propoziţiile cărţii) şi relaţiile dintre părţile mari ale operei (scenele filmului, capitolele şi paragrafele cărţii) separate temporal au o mare importanţă pentru evoluţia, sensul şi experienţierea operei. Deşi putem conştientiza conştient sau inconştient multe din aceste modele în timpul vizionării/lecturării/interacţiunii cu opera, prin proiectarea timpului în spaţiu – spaţializarea cadrelor filmului, a propoziţiilor cărţii, a paginilor revistelor într-o singură imagine – se deschid noi posibilităţi de a le studia. Astfel, *spaţiul* devine un element crucial în vizualizarea directă: *ne permite să observăm modele între elementele media care sunt de obicei separate temporal.*

Să aducem în discuţie un număr de alte vizualizări directe create în propriul labotrator - Software Studies Initiative (softwarestudies.com). Inspirate de proiectele artistice care au patentat vizualizarea directă şi de rezoluţiile şi capacităţile de timp real ale sistemelor de supervizualizare interactivă precum HIPerSpace (35.840 pe 8.000 pixeli, 286.720.000 pixeli în total) dezvoltate de Institutul pentru Telecomunicaţii şi Informaţie din California (Calit2), unde este localizat laboratorul, grupul meu a cercetat tehnici şi softuri de explorare interactivă de colecţii masive de date culturale vizuale. Unele dintre vizualizările create utilizează aceeaşi strategie precum Cinema Redux – aranjarea unei colecţii de imagini într-un rastel dreptunghiular. Având la dispoziţie o rezoluţie extrem de mare ne-a permis să includem totalitatea datelor în vizualizare şi nu doar eşantioane. De exemplu, am creat o imagine ce prezintă cele 4553 de coperte ale revistei *Time* publicate între 1923 şi 2009 (Mapping Time, Jeremy

Douglass şi Lev Manovich, 2009). De asemenea am comparat utilizarea imaginilor în revistele *Science* respectiv *Popular Science* prin vizualizarea a aproximativ 10.000 de pagini din fiecare revistă pe parcursul primului deceniu de apariţie (The Shape of Science, William Huber, Lev Manovich, Tara Zapel, 2010). Cel mai masiv proiect din punctul de vedere al datelor utilizate este o vizualizare directă de 44.000 pe 44.000 de pixeli; ea prezintă 1.074.790 pagini Manga organizate pe proprietăţi stilistice (Manga Style Space, Lev Manovich and Jeremy Douglass, 2010).

Precum Cinema Redux, Mapping Time şi The Shape of Science pun acelaşi accent asupra tuturor variabilelor spaţiale pentru a dezvălui modele în conţinutul, culorile şi compoziţia imaginilor. Toate imaginile sunt prezentate la aceeaşi dimensiune aranjate într+un rastel dreptunghiular în funcţie de secvenţa originală. În mod esenţial, aceste vizualizări directe utilizează o singură dimensiune – cu secvenţele de imagini spiralate pe un număr de linii pentru a urmări mai uşor modelele fără a trebui să urmărim cu privirea o imagine extrem de lungă. Cu toate acestea, putem transforma imaginea într-una bidimensională, a doua dimensiune comunicând informaţii adiţionale. De exemplu, cronologia bidimensională a revistei Time pe care am creat-o (Timeline, Jeremy Douglass şi Lev Manovich, 2009). Axa orizontală poziţionează copertele în secvenţa originală: de la stânga la dreapta fiecare copertă este dispusă temporal după data apariţiei. Poziţiile de pe axa verticală prezintă o nouă informaţie – în cazul de faţă, saturaţia medie (intensitatea percepută a culorii) a fiecărei coperte, măsurată cu un soft de analiză a imaginii.

O astfel de cartografiere este foarte utilă în a prezenta variaţii ale datelor în timp. Putem observa cum saturaţia culorii se intensifică în timp

ajungând la apogeu în 1968. Domeniul tuturor valorilor (i.e. varianţa) pe fiecare an al apariţiei creşte de asemenea gradual – dar atinge valoarea maximă cu câţiva ani mai devreme. Probabil că nu surprinde pe nimeni faptul că intensitatea (sau „agresivitatea") mass mediei exemplificată de copertele revistei Time creşte gradual până la finalul anilor 1960 aşa cum se observă din schimbările saturaţiei şi contrastului. Ceea ce nu era de aşteptat este faptul că de la începutul secolului XXI tendinţa este contrară: copertele au acum mai puţin contrast şi o mai mică saturaţie.

Strategia utilizată în această vizualizare este bazată pe o tehnică familiară – diagramă de dispersie. Cu toate acestea, dacă o diagramă de dispersie normală reduce datele prin prezentarea fiecărui obiect ca un punct, noi am prezentat datele în forma originală. Rezultatul este un nou tip de diagramă, care este literal construită din imagini – de aceea este normal să o numim „diagramă imagine"[41].

Ce este vizualizarea?

Într-un articol despre practica abia emergentă a vizualizării artistice din 1992, defineam vizualizarea drept „o transformare a unor date cuantificate nevizuale într-o reprezentare vizuală".La acea vreme doream să evidenţiez

[41] Unii programatori au experimentat cu o tehnică similar de căutare în colecţii de imagini unde o parte a colecţiei este prezentată într-o manieră similar "diagramei imagine". (Pentru un sumar al acestui proiect a se vedea S. Marchand-Maillet, E. Bruno, State of the Art Image Collection Overviews and Browsing (2006), p. 5. <www.multimatch.org/docs/publicdels/D1.1.2.pdf>) În cercetarea amintită imaginile sunt organizate prin similaritate vizuală calculată prin analiză computerizată a imaginii. Deşi această strategie se dovedeşte de multe ori utilă în analiza modelelor cultural, în multe cazuri se doreşte şi păstrarea şi observarea modificărilor în secvenţa temporală aşa cum observăm în proiectul analizei copertelor revistei Time. Ca urmare, utilizăm metadate originale (i.e. data apariţiei) pentru una din axe şi măsura uneia sau a mai multor caracteristici vizuale (i.e. saturaţia) pentru cea de a doua axă..

faptul că vizualizarea participă la proiectele de reducţie proprii ştiinţei şi artei moderne ceea ce a condus şi la alegerea titlului articolului: „Vizualizarea de Date ca Nouă Abstracţie şi Anti-Sublim”[42]. Cred că abordarea era corectă date fiind tipurile de infovis create la acea vreme. (Deşi am utilizat o formulare oarecum diferită pentru definiţia ce apare în debutul prezentului articol – „o recartografiere a altor coduri într-un cod vizual” – cele două definiţii exprimă aceeaşi idee.)

Mare parte din vizualizările de informaţie de astăzi continuă să utilizeze primitive grafice. Cu teate acestea, aşa cum demonstrează exemplele considerate, pe lângă aceste infovis-uri „la modă”putem localiza şi o altă tendinţă – proiecte în care datele de vizualizat sunt deja vizuale – texte, cadre de film, coperte de reviste. Cu alte cuvinte, aceste proiecte creează noi reprezentări vizuale din datele vizuale originale fără a le traduce în semne grafice. Ele se despart de obicei şi de cel de al doilea principiu al infovis-ului – cartografierea în variabile spaţiale a celor mai importante caracteristici ale datelor.

Este totuşi „vizualizarea directă” cu adevărat o formă de infovis sau este o metodă radical diferită? Avem două opţiuni. Fie acceptăm această metodă ca fundamental diferită, sau ne revizuim percepţia asupra esenţei infovis-ului.

Dat fiind că toate vizualizările directe considerate au scopul de a face vizibile modele şi relaţii între date, acest lucru le situează cu siguranţă în cadrul infovis-ului aşa cum s-a dezvoltat de-a lungul ultimilor 300 de ani. Trebuie să amintim de asemenea că printre cele mai cunoscute proiecte infovis ale

[42] Articol disponibil la www.manovich.net.

ultimilor 15 ani se află cele care adoptă o abordare de vizualizare directă. Acest lucru este valabil pentru Cinema Redux şi Preservation of Selected Traces dar şi pentru alte proiecte seminale pe care nu le-am discutat în detaliu, precum Talmud Project (David Small, 1999), Valence (Ben Fry, 2001) şi TextArc (W. Bradford Paley, 2002). În mod intuitiv, acestea sunt considerate infovis-uri chiar dacă elementele lor de bază provin din media (Texte sau imagini) şi nu sunt elemente vectoriale. Într-un alt exemplu, tehnica Phrase Net dezvoltată de Frank van Ham, Martin Wattenberg şi Fernanda Viégas şi care a primit premiul "Best Paper" la conferinţa IEEE InfoVis 2009, operează de asemenea în cadrul paradigmei vizualizării directe[43].

Înseamnă oare aceasta că ceea ce am considerat a fi principiul fundamental al vizualizării informației în cei 300 de ani de existenţă – reducţia la primitive grafice – era doar o alegere istorică particulară, o consecință a tehnologiilor disponibile? Eu cred că da. În același mod, privilegierea variabilelor spațiale în detrimentul celorlalți parametri vizuali se poate dovedi a fi doar o strategie istorică particulară și nu un principiu esențial al infovis-ului. Abilitățile relativ noi produse de imagistica computerizată pentru controlul precis - prin asignarea de valori dintr-o plajă foarte largă - al culorii, transparenței, texturii și al altor parametri vizuali a oricărei părți a imaginii, ne permit utilizarea acestor parametri non-spațiali în reprezentarea caracteristicilor esențiale ale datelor. Acest lucru este deja comun în vizualizările științifice, medicale și în geovizualizări dar mai puțin întâlnit în vizualizarea informației.

De ce totuși infovis-urile au continuat pe parcursul anilor 1990 și 2000 să se bazeze pe grafica computerizată vectorială câtă vreme viteza

[43] Frank van Ham, Martin Wattenberg, Fernanda B. Viégas, Mapping Text with Phrase Nets, IEEE InfoVis 2009.

computerelor de a reda imaginile a crescut exponențial? Principalul factor este, cel mai probabil, preferința pentru World Wide Web ca platformă principală de diseminare a vizualizărilor interactive. Tehnologiile web fac relativ simplă utilizarea graficii vectoriale și a transmisiilor video dar nu permit același nivel de accesibilitate pentru redarea unui număr enorm de imagini de o tonalitate continuă în timp real. Aceasta ar necesita utilizarea unei stații grafice, a unui PC performant cu placă video specială sau a unei console de jocuri cu procesor grafic optimizat precum și dezvoltarea ce ar consuma timp a softurilor dedicate. Deși jocurile video și programele de animație tridimensională pot reda un număr enorm de pixeli în timp real, aceste realizări se datorează prin scrierea de cod și accesarea directă a hardului - ceea ce mediile de programare media precum Processing și Flash/Flex nu pot face.

Cu toate acestea, pe măsură ce puterea de procesare și memoria RAM cresc, aceste diferențe dintre capacitățile grafice ale diferitelor softuri și platforme hard tind să dispară. De exemplu, programul ImagePlot[44] pe care l-am scris în 2009 utilizând mediul de programare de nivel înalt imageJ (aplicație OpenSource pentru procesarea de imagini utilizat de obicei în știință) poate reda o imagine de 30.000 x 4.000 de pixeli afișând în câteva minute cele 4535 de coperte Time pe laptopul meu Powerbook (procesor Intel Core 2 de 2,8 GHz și memorie RAM DDR de 4 GB 1067 MHz). (Cel mai mult timp a fost alocat redimensionării la scară a copertelor.) Softu VisualSense[45] pe care l-am dezvoltat în 2009-2010 cu Laboratorul de Analiză Multimodală a Universității Naționale din Singapore, utilizând Flash/Flex, permite utilizatorului să definească un număr de diagrame și să le modifice poziția și mărimea. Graficele

[44] www.flickr.com/photos/culturevis/sets/72157617847338031/ .

[45] www.flickr.com/photos/culturevis/sets/72157623553747882/.

pot utiliza primitive vectoriale (puncte, cercuri, dreptunghiuri) sau pot reda imaginile permițând astfel construirea interactivă de vizualizări directe. (În funcțiile de specificațiile computerului, se pot manipula între 500 și 1000 de imagini fără încetiniri sesizabile.) În sfârșit, aplicația dezvoltată (tot în 2009) împreună cu Centrul Calit2 de Grafică, Vizualizări și Realitate Virtuală (GRAVITY) utilizează rezoluția de 286 megapixeli și memoria imensă a HIPerSpace pentru a oferi manipulări interactive în timp real a graficelor-imagini care pot conține până la 4000 de imagini de *orice dimensiune*.

Cred că metoda vizualizării directe va fi în mod special importantă în cadrul studiilor umaniste, studiilor media și instituțiilor culturale care abia acum încep să descopere și să utilizeze vizualizările dar care ar putea în final să le integreze ca instrumente de bază în predarea, cercetarea și prezentarea artefactelor culturale. Umaniștii s-au precupat tot timpul de analizarea și interpretarea detaliilor textelor culturale, fie acestea poeme, picturi, compoziții muzicale, arhitectură sau, de curând, jocuri de computer, opere de artă generative și medii iinteractive. Aceasta este una din diferențele fundamentale între disciplinele umaniste și științe, cel puțin așa cum au fost practicate până acum. Primele sunt interesate de artefacte particulare (care pot fi utilizate pentru a exemplifica tendințe generale); ultimele sunt interesate de modele și legi generale.

Dacă umaniștii vor începe să utilizeze în mod sistematic vizualizările pentru cercetare, predare și prezentare de artefacte și procese culturale, capacitatea de a prezenta artefactele în detaliu devine crucială. Prezentarea operelor vizuale în întregime spre deosebire de reprezentarea lor prin primitive grafice ajută cercetătorul la înțelegerea sensului și/sau a cauzelor care se află în

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

spatele modelelor pe care le observă, precum și la descoperirea de noi modele.

Deși reducția grafică va continua să fie utilizată, aceasta nu mai reprezintă unica metodă disponibilă. Dezvoltarea computerelor, a capacităților media și a mediilor de programare face posibile noile metode de vizualizare pe care le-am denumit "vizualizări directe", i.e. vizualizare fără reducție[46].

[Martie - Octombrie 2010]

Acknowledgements

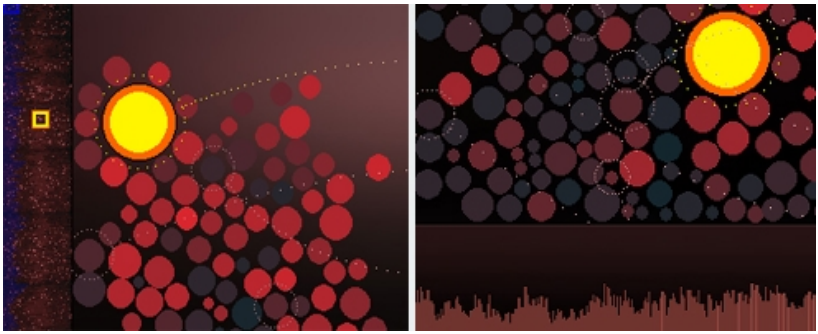
This translation was made within the project "Transnational Network of Integrated Postdoctoral Research in Science Communication. Institutional Development (Postdoctoral School) and Scholarship Program (CommScie)" supported by the Sectoral Operational Programme Human Resources Development (SOP HRD), financed from the European Social Fund and by the Romanian Government under the contract number POSDRU ID 63663

[46] Este posibil ca interfețele interactive de vizualizare să fie eficiente doar datorită funcțiilor lor de reducție. Mă gândesc în special la comanda de redimensionare/zoom. Mărim vizualizări directe precum copertele *Time* pentru a examina detaliile copertelor singulare. Și le micșorăm pentru a vedea tendințele generale. Procedând astfel, reducem gradual dimensiunea imagini până fiecare copertă în parte devine un punct de culoare.

Parcursul datelor în reţelele sociale

Lev Manovich

Text tradus de Florina Vâlcu



The Dumpster by Golan Levin, Kamal Nigam and Jonathan Feinberg, 2006

Golan Levin împreună cu **Kamal Nigam** şi **Jonathan Feinb,** prezintă viaţa sentimentală a adolescenţilor printr-o vizualizare dinamică care preia date din postări pe bloguri în timp real – un exemplu de portretistică socială, documentar şi artă a bazelor de date.

Gândiţi-vă la paradoxul următor. Cele câteva decade ale secolului nouăsprezece care ne-au dat cele mai detaliate reprezentări artistice ale sentimentelor umane şi simţirilor interioare, inclusiv dragostea romantică, ne-au prezentat şi ascensiunea imaginaţiei statistice şi sociologice. În timp ce Flaubert şi Tolstoi le analizau eroinelor lor sentimentele sub lupa artistică a prozei, apărea o altă paradigmă în care indivizii nu sunt altceva

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

decât nişte noduri care contribuie la legea socială şi formează un model sau o distribuţie. În 1838 August Compte a introdus termenul de „sociologie" pentru noua disciplină care urma să studieze legile care guvernează viaţa societăţii. (De asemenea, a mai propus şi termenul de „fizică socială"). Conform altui fondator al acestei discipline, Emile Durkheim, sociologia este stiinţa care se ocupă de „fapte sociale" – fenomene care au o existenţă independentă şi obiectivă separată de acţiunile indivizilor. În lucrarea sa principală „Sinuciderea" (1897) Durkheim şi-a propus să arate că acţiunile aparent individuale ca sinuciderile de fapt urmează modele statistice generale şi pot fi explicate cu ajutorul forţelor structurale care funcţionează în general în societate. Comparaţi acest lucru cu *Anna Karenina* (1877) unde Tolstoi descrie meticulos ultimele ore şi minute din viaţa Annei, cu un fel de insistenţă anti-sociologică – privind-o nu din afară, ca un sociolog, ci dimpotrivă, descriind lumea de afară aşa cum îi apărea ei.

Arta reprezentativă, în general, descrie indivizi mai curând decât grupuri sociale, clase şi instituţii. Chiar şi în cazul literaturii realiste moderne şi picturii, ceea ce scriitorii şi pictorii ne arată de fapt sunt fiinţe umane individuale. Cu alte cuvinte, indiferent că o pictură sau sculptură se intitulează „muncitor", „fermier", „miner" etc, ea arată un singur individ concret. Iar atunci când artiştii au încercat să reprezinte vizual grupuri foarte mari, rezultatul tipic a fost o mulţime în care diferenţele individuale sunt greu de observat. Aceleaşi relaţii sunt stabilite astăzi între funcţia „zoom" şi nivelul de detalii – gândiţi-vă la figurile individuale din Ciclul Cremaster al lui Mathew Barney versus grupurile de femei acoperite cu văl din filmele lui Shirin Neshat, sau imaginile panoramice ale lui Andreas

Gursky care reduc indivizii la vârtejuri punctate.

Se pare că avem de-a face cu o caracteristică esenţială a artei. Sau poate chiar această limitare este pur şi simplu o caracteristică generală a tuturor imaginilor în general – incapacitatea lor de a reprezenta concepte abstracte şi relaţii logice. În cele din urmă, dacă în decursul evoluţiei specia umană a dezvoltat două sisteme de reprezentare diferite – unul lingvistic şi unul bazat pe imagini – ar avea sens să se completeze unul pe celălalt, iar imaginile nu ar putea face ceea ce poate face mai bine limbajul. Însă ce-ar fi dacă această limitare este pur şi simplu rezultatul tehnicilor de reprezentare pe care artiştii le au la dispoziţie? Gândiţi-vă de exemplu, la tehnicile de film inventate în primele două decade ale secolului douăzeci – editarea şi tipurile de planuri – au permis regizorilor de film să alterneze între prim planuri şi planurile largi prezintând grupurile cărora aparţin indivizii. Cu acest exemplu în minte, la ce ne putem aştepta să realizăm cu un calculator? Am putea folosi mijloacele de comunicare ale calculatorului pentru crearea unor reprezentaţii artistice care fac legătura între individ şi societate fără subsumarea unuia în celalălalt, i.e. particularul în general? Dacă luăm în considerare gama de tehnici disponibile prin intermediul calculatorului pentru organizarea şi vizualizarea datelor, lucrurile arată destul de promiţător. Putem alterna modalităţile multiple de vizualizare ale aceloraşi date, examina datele la scări diferite şi schimba între mijloace multiple de comunicare legate între ele. Şi putem face acest lucru în timp real sau aproape. Mai putem programa un software să caute şi să sondeze cantităţi foarte mari de informaţii – cum este cazul informaţiilor produse

de milioane de persoane reale care se conectează la chat, scrie bloguri, trimite emailuri, îşi încarcă fotografiile pe Flickr şi aşa mai departe. Ce tipuri de reprezentari pot fi create dacă combinăm aceste tehnici de computer cu noile metode de colectare a datelor dar şi de structurare şi afişare? Deşi *Dumpster-ul* lui Golan Levin (realizat împreună cu Kamal Nigam şi Jonathan Feinberg) poate avea legătură cu genuri tradiţionale precum portretistica sau documentarul, dar şi cu noile genuri de comunicare stabilite, precum vizualizarea şi arta bazelor de date, el este totuşi cumva nou şi diferit. Mi-ar plăcea să îl denumesc un „browser social de date". Specificul şi generalul sunt prezentate simultan, fără să fie sacrificat unul în detrimentul celuilalt. Fereastra aplicaţiei *Dumpster* prezintă o „grămadă" de cercuri în acelaşi timp. În timp ce într-un singur tablou tipic diferenţele s-ar pierde la această scară, aici puteţi face clic pe orice cerc şi citi fragmentul de blog corespunzător. Şi acesta este doar începutul. Gândiţi-vă la modul în care Levin structurează navigaţia. În hipermedia[47] tipică vă puteţi mişca orizontal printre pagini sau scene legate prin linkuri. În modul de vizualizare a informaţiei tipic, vă „mişcaţi în sus", ca să zic aşa – de la nivelul datelor individuale la formate mai mari care devin vizibile atunci când mai multe puncte de date se transformă într-o singură imagine sau într-o formă. Dar în portretul de grup al lui Levin sunteţi încurajat să navigaţi atât pe orizontală, verticală şi diagonală între particular şi general. Puteţi de exemplu, să faceţi clic pe diferite cercuri, sărind de la un caz de despărţire la un altul, de o culoare asemănătoare – ceea ce înseamnă că postările respective seamănă într-un fel sau altul. Sau puteţi cerceta cercurile de culori opuse care aparţin unei alte grupări. Pe scurt, aşa-zisele

[47] Mijloace de comunicare multiple combinate într-un singur format

puncte de vedere incompatibile ale lui Tolstoi şi Durkheim – experienţa subiectivă şi faptele sociale – sunt aduse laolaltă prin intermediul arhitecturii informaţiilor specifice şi modelul de navigare creat de *Dumpster*. Dar dacă ne limităm la descrierea lucrurilor din punct de vedere vizual, vom pierde caracteristicile cruciale ale browser-ului de date sociale construit de Levin. Trebuie să luăm în considerare modul în care datele prezentate în *The Dumpster* au fost obţinute şi prelucrate înainte să ne fie prezentate. Folosind diferite metode, Levin şi colaboratorii lui au filtrat imensele spaţii cu date de pe bloguri prin izolarea postărilor din 2005 în care adolescenţii îşi spun poveştile de despărţire. Rezultatul a fost 20,000 postări care descriau despărţiri „confirmate". Aceste postări erau supuse apoi unei analize pentru a rezulta diverse „meta-informaţii"[48] despre ele: motivele despărţirii, cine s-a despărţit de cine, vârsta şi sexul autorului, precum şi starea lor emoţională. Majoritatea acestor „meta-informaţii" nu erau conţinute în mod explicit în postări dar sunt deduse cu un grad mare de probabilitate de autorii proiectului. Rezultatul este un portret de grup corespunzător cu vechimea datelor analizate, a bazelor mari de date, şi a programelor de supraveghere globală precum Echelon. Grupul „descris" de *The Dumpster* nu a pus singur în funcţiune acest portret ci mai degrabă a fost creat de artist în timp ce căuta prin urmele digitale lăsate de cei conectaţi la internet. Modul de ordonare al membrilor individuali ai acestui mare grup de 20.000 de persoane este rezultat prin analiză matematică. Prin urmare, fiecare poveste de despărţire devine un punct dintr-un spaţiu multidimensional pe care suntem invitaţi să îl explorăm. Pe scurt, suntem invitaţi să cercetăm informaţiile pregătite de autorii proiectului care au

[48] Meta-informaţiile sunt informaţii despre informaţiile conţinute într-o pagină web

folosit metode sofisticate cu ajutorul calculatorului. Acum mai mult de douăzeci de ani, William Gibson a prezis cu acurateţe cultura cibernetică a anilor '90 prin ideea de navigare virtuală prin informaţii. Intitulându-şi cel mai recent roman „Recunoaşterea profilelor"[49], Gibson scoate în evidenţă perioada pe care o trăim acum. Vorbim despre o perioadă în care sunt mai uşor de remarcat modalităţile mai prozaice dar în ultimă instanţă mai consecvente, de cercetare a informaţiilor, inclusiv motoarele de căutare disponibile în masă, şi modul de analiză al informaţiilor utilizat de companii şi agenţii guvernamentale. *The Dumpster* foloseşte colectarea informaţiilor şi strategiile de analiză a informaţiilor cu o forţă industrială deloc uşor de accesat de către o singură persoană, pentru a arăta utilizatorilor rezultatele pe care le-ar obţine în noi moduri de reprezentare socială.

Lev Manovich este Profesor de Arte vizuale la Universitatea California din San Diego şi Directorul Laboratorului de Analiză culturală al Institutului de telecomunicaţii şi tehnologia informaţiei California. Este autorul lucrărilor Soft Cinema: Navigating the Database *(The MIT Press, 2005), şi* The Language of New Media *(The MIT Press, 2001).*

[49] *"Pattern Recognition"*

Repetiție, reconstrucție, transformare. Remedierea în practicile artistice ale culturii digitale

Ewa Wójtowicz

text tradus de Ioana Câmpean
Institutul Polonez Cluj-Napoca

Fiind parte a procesului educaţional, precum şi un element de îmbunătăţire a tehnicii artistului, copierea (reproducerea) are o istorie la fel de bogată ca cea a artei în sine. În trecut, ucenicii într-ale artei realizau în muzee reproduceri după creaţiile marilor maeştri; tradiţia academică s-a bazat chiar pe formarea mâinii artistului prin desenarea de copii. Copia tabloului lui Tiţian, înţeleasă ca studiu academic, nu concura, din motive evidente, cu opera originală. Dezvoltarea tehnicilor de duplicare a extins posibilităţile educative prin accesul la reproduceri sub forma cromolitografiilor, iar mai târziu a fotografiilor. Acest fapt reprezintă una dintre cauzele pentru care avangarda secolului XX a început să utilizeze copia, reproducerea, într-un context cu totul

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

şi cu totul diferit (vezi Załuski 2008). Avangarda a respins reproducerea înțeleasă ca procedeu academic, ca o „redesenare după modele de ipsos"; artiştii au început să fie interesaţi mai degrabă de funcţiile meta-artistice ale reproducerii. Mai mult, aceasta s-a îmbogăţit datorită libertății presupusă de creaţia artistică, fiind înțeleasă ca și convertire, găsindu-şi exprimarea prin colaje de cuvinte, fotomontaje sau de tipul ready made (în special „réciproque") ale lui Marcel Duchamp. Cea mai cunoscută lucrare a lui Duchamp, *L.H.O.O.Q.* (1919), s-a bazat pe delicata intervenție a artistului asupra imaginii, reproduse la scară largă, a Giocondei (vezi Poprzęcka 1998). Totuşi cel mai cunoscut exemplu de ready made e obiectul devenit clasic, cunoscut sub numele de *Fontanna*, semnat fictiv de R. Mutt (în fapt, un pisuar, un obiect de larg consum fabricat industrial), de asemenea cunoscut ca replică autorizată realizată de artist. Ready made-ul dadaist, asociat cu materialitatea artefactului artistic, a deschis posibilitatea adoptării unei atitudini materialiste faţă de toate tipurile de medii, incluzându-le aici şi pe cele mai efemere. Expresia controversei referitoare la tensiunea dintre original și copie o găsim în reflecţia cu privire la medii aparţinându-i lui Benjamin, mai precis în formula „reproducerii mecanice" (Benjamin 1975). Activităţi precum apropriere a, copierea sau reproducerea au intrat pentru totdeauna în repertuarul activităţilor artistice în secolul XX, iar sistemul postmodernist şi-a fundamentat strategia tocmai pe aceste procedee. Printre numeroasele exemple în acest sens, putem enumera lucrarea lui Sherrie Levine *After Walker Evans* (1979), o fotografie a unei fotografii din catalogul unei expoziţii a unui fotograf american. În acest caz a existat totuşi o „reproducere mecanică", departajând clar originalul de copia reprezentată de fotografia analogică creată. Copierea digitală nu permite o

astfel de cenzură, dar posibilitatea aşezării fiecărei imagini (fiecărui sunet sau text) într-un fişier face ca modul de distribuţie şi numărul replicilor apărute să poată scăpa de sub control. În anul 2001 Michael Mandiberg s-a folosit tocmai de acest lucru, creând copii digitale atât ale fotografiei lui Evans, cât şi ale „re-fotografiei" lui Levine şi încărcându-le pe o pagină de internet împreună cu câte un certificat de autenticitate pentru fiecare dintre imagini (http://aftersherrielevine.com), reproducerile sale deosebindu-se de original doar prin titluri (precum Untitled/*afterWalkerEvans.com/2jpg*). Toată stratificarea aceasta a replicilor diferenţiate conceptual a fost adusă în proiectul lui Mandiberg la limita absurdului. Geneza acestui tip de practică atinge net.art-ul, o direcţie înrudită cu cea formată în anii '90. În secolul XX, cultura internetului a oferit noi posibilităţi de creaţie şi de popularizare a operelor de artă, bazate pe dispersare hipertextuală, imaterialitate şi efemeritate. Operele de artă puteau acum să existe într-un număr nelimitat de exemplare absolut identice. Mai mult, fiecare utilizator al Reţelei putea să le copieze şi să le modifice conform propriei sale viziuni. Ca urmare a acestui fapt, au apărut nenumărate reiterări şi reproduceri create fie din pricina necesităţii de a comenta afirmaţii deja existente, fie din nevoia de conservare - într-un mod specific - a operelor de artă care prin repetate copieri au devenit accesibile în diferite locaţii, neschimbându-şi cu nimic conţinutul. În momentul de faţă, arta digitală explorează problema reproducerilor şi a repetiţiei într-un mod specific culturii digitale, în care participarea necesită conştientizarea existenţei simultane a lumii virtuale precum şi identificarea, recunoaşterea convenţiilor acestei culturi. Aproape întotdeauna se ajunge în aceste cazuri la o remediere, sau la un anumit tip de translaţie între medii. Strategiile creatoare focalizate pe trecut cuprind

printre altele remixarea, reciclarea, rematerializarea sau reconstrucţia („re-enactment" - termen provenind din neologismul din limba engleză „enaction", conceput de biologul Francisco Varela; mai multe detalii pe http://www.reakt.org), precum şi actualizarea („update"). Unele dintre aceste idei nu şi-au găsit o terminologie corespunzătoare în limba polonă până în acest moment. Pe lângă atitudinile caracteristice culturii digitale, merită menţionate şi cele care au apărut în secolul XX: plagiatul, concepţia „multiple (name)" (vezi Home 1993) sau diverse alte activităţi neoavangardiste de apropriere, adesea având implicaţii critice. Ideea remixului, derivată din lumea muzicii, mai precis a culturii hip hop, a început să funcţioneze în artele vizuale de când şi-a făcut intrarea în acest domeniu digitalizarea. În anul 2004, Paul D. Miller (DJ Spooky) a prezentat proiectul *Rebirth of a Nation*, în care a realizat un remix public al filmului lui David Griffith *The Birth of the Nation* (1915), la puţin timp după expirarea perioadei de aplicare a drepturilor de autor (trec aici peste problema tensiunilor rasiale, o problemă cheie pentru contextul filmului, pentru a-mi îndrepta atenţia doar asupra acţiunii de apropriere în scopuri artistice). DJ Spooky a avut de asemenea o contribuţie personală în proiectul lui Lev Manovich *Soft Cinema* (2002–2005), care a fost un experiment în domeniul filmului, aducând în acest mediu lipsa de linearitate şi asociativitate. Din perspectiva publicului, filmul este construit din mai multe clipuri scurte legate între ele, de fiecare dată în altă configuraţie. În acest proiect, Manovich testează viitorul artei noilor medii digitale; el îşi dezvoltă mai departe ideea într-o serie de texte teoretice, în care atrage atenţia asupra faptului că operele realizate în toate mediile au, în momentul de faţă, forma unor fişiere. O caracteristică a fişierelor este faptul că acestea, spre deosebire de artefactele materiale, se pot

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

copia şi difuza mai departe aproape instantaneu. Rămâne totuşi dilema referitoare la conceptul de autor, care se dispersează; se schimbă statutul ontologic al operei de artă, şi în cele din urmă chiar şi receptorul, prin transformarea sa în utilizator activ. Remixul creativ, acceptat de autoarea creaţiei artistice iniţiale, se poate observa în seria de lucrări ale Oliei Lialina My *Boyfriend Came Back From The War* (1996), aceasta fiind o operă importantă a artei digitale. În cartea sa închinată celor mai importante proiecte ale noilor medii, (Tribe, Jana 2006: 14) Mark Tribe scrie despre această lucrare, atrăgând atenţia asupra genezei remixului — acesta îşi are originea în cultura populară, în special în muzică. Prin urmare, proiectul *My Boyfriend Came Back From The War* are numeroase „încarnări": în Flash, Real Audio, printuri pe textile, guaşă pe hârtie, VRML, un joc bazat pe Castle Wolfenstein (versiune pentru PC şi Mac) sau o prezentare în PowerPoint. Multitudinea de procesări sau convertiri este constituită în acest caz din derivate de o calitate excelentă ale aceleiaşi lucrări. Cu toate acestea, ele nu pot fi numite reproduceri, ci mai degrabă interpretări create în conformitate cu convenţiile remixului, caracteristice mediului culturii digitale. Într-o asemenea situaţie, unde putem situa originalul? La adresa de internet a proiectului se găseşte o listă cu link-uri asemănătoare, dar în toate aceste lucrări se face referire la „original". Autoarea lucrării originale acceptă, deci, faptul că proiectul a devenit un palimpsest al cărui conţinut poate să sufere completări ulterioare.

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Reconstrucţie (re-enactment) şi aducere la zi (update) — două strategii ale reiterării

Reiterarea poveştilor narate a constituit o parte a culturii omenirii încă dinainte de apariţia scrisului, având o influenţă majoră asupra perpetuării miturilor şi evoluţiei teatrului. Repetiţia este şi un mecanism de învăţare utilizat în numeroase activităţi, în special cele necesitând dexteritate manuală. Ce este reconstrucţia unei situaţii existente deja în contextul artei? Este un fel de citat, o replică asemănătoare cu copiile academice turnate în gips, un fel de adnotare, sau poate o terapie aplicată tratând „frica de impact" care îi paralizează pe mulţi tineri artişti capabili, dar prea timizi? Cum se poate înţelege în acest context actul repetiţiei, referindu-se la o acţiune desfăşurată în timp, dar de asemenea prezentă în artele vizuale realizate în spaţiu? Între numeroasele exemple se pot indica ciclurile de lucrări lui Andy Warhol realizate în tehnica serigrafiei, de exemplu *10 Lizes* (1963), întrucât îndeplinesc ambele criterii. Fiecare dintre printurile care compun aceste cicluri de imagini repetate este puţin diferit de celelalte, ceea ce, în sens tehnic, rezultă din însăşi specificitatea acestei tehnici grafice, dar influenţează şi sensul întregii compoziţii. Uneori reconstrucţia e o formă a pastişei, ca şi în cazul acţiunii grupului Kaliska din Łódź intitulată *Freiheit? Nein Danke* (1988), în care membrii grupului compun un tablou viu oarecum înrudit cu scena din *Libertatea conducând poporul pe baricade* a lui Eugène Delacroix (1830). Cu toate acestea, alta este relaţia (reconstrucţiei) cu obiectul original atunci când acesta e o imagine statică, picturală sau fotografică, şi alta când originalul e o imagine în mişcare. Întâlnim acest tip de reconstrucţie şi în arta poloneză (*Powtórzenie* de Artur Żmijewski, 2005), şi în cea occidentală

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

(Jeremy Deller: *Battle of Orgreave*, 2001). Ele fac referire la sfera nuanţelor psihologice ale amintirii, la construirea unor poveşti sau la o înţelegere specifică a ceea ce este o replică şi ce înseamnă ea.

Foarte multe reconstrucţii nu numai că ating o sferă non-artistică, precum istoria, dar mai ales se conectează la categoria performance-urilor. Nimic ciudat în asta, întrucât performance-ul e o practică artistică bazată pe o activitate limitată în timp şi spaţiu. Atât happening-ul, cât şi performance-ul acceptă ideea de accident(al). Cât timp performance-ul încă nu s-a terminat, performerul nu-i poate anticipa cu deplină siguranţă derularea şi finalul. Doar reconstrucţia documentară este o reprezentare a istoriei unui eveniment dat, după cum a fost el mediatizat. Reconstrucţiile unor evenimente istorice, cel mai frecvent bătălii spectaculoase, au adesea o semnificaţie educativă şi caracterul unui spectacol. În general, o premisă fundamentală este asemănarea pe cât de mult posibil cu condiţiile originare, veridicitatea istorică — desigur, cu o oarecare doză de estetizare şi teatralizare. Apare totuşi întrebarea, ce se întâmplă cu evenimentele istorice în care „se amestecă" artiştii? Un exemplu ar putea fi lucrările *Pozytywy* ale lui Zbigniew Libera (2002–2003). Acestea ating într-un mod mult mai profund nu doar problema imaginilor iconice care funcţionează şi circulă în memoria/istoria colectivă, ci şi relaţionarea (noastră) cu aceste imagini, realitatea banalizării prin duplicarea frecventă. În mod asemănător încearcă să exprime acelaşi lucru artiştii participanţi la evenimentele din cadrul expoziţiei *RE:akt!* — este vorba de activităţi cu jucării (incendierea Reichstagului sau un tanc în miniatură din Praga), luând forma unor jocuri şi parodii... care totuşi nu au suficientă forţă pentru a iniţia un dialog cu adevărata istorie.

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Un exemplu de strategie a restaurării, adică a „re-enactment-ului", pe care o putem defini cu ajutorul termenului de „update", este seria *Synthetic Performances* (2007–2008; http://0100101110101101.org/projects.html), adică un ciclu de şase performance-uri realizate în spaţiul Second Life, de către 0100101110101101.ORG. Protagoniştii, artiştii Eva şi Franco Mattes, reproduc prin intermediul avatarurilor lor lucrări de artă din domeniul performance-ului, realizate cu precădere în anii 70 ai secolului XX. În cadrul acestei serii, ei au recreat proiecte (performance-uri) ale următorilor artişti: Vito Acconciego (*Seedbed*, 1972), Josef Beuys (*7000 Oaks*, 1982–1987, Kassel), Chris Burden (*Shoot*, 1971), Valie Export (*Tapp und Tastkino*, 1968–1971), Marina Abramović şi Ulay (*Imponderabilia*, 1977) precum şi ale artiştilor Gilbert şi George (*Singing Sculpture*, 1968). Marina Abramović, cea care a realizat seria de acţiuni *7 Easy Pieces* (2005), readucând în atenţia publică performance-uri importante din anii '70, a afirmat că susţine ideea recreerii lor în Second Life: „Această separare a corpului de minte e foarte interesantă. Este o altă lume, adesea mai autentică decât cea reală" (Wolff 2008). Proiectului de reconstruire de către avatarurile Evei şi al lui Franco a acţiunii Marinei Abramović i-a lipsit posibilitatea oricărui contact uman, dar ceea ce a rămas a fost efectul unei tensiuni ambigue induse de această situaţie impusă privitorului. Întreaga acţiune s-a derulat în paralel atât în Second Life, cât şi în timpul Festivalului Performa 07 din New York. Artiştii puteau fi văzuţi de public sub forma avatarurilor lor, în timp ce stăteau ei înşişi în spatele scenei, lucrând la laptopuri. Publicul a constat din câteva zeci de vizitatori ai spaţiului real din cadrul festivalului şi dintr-un număr nespecificat de vizitatori în Second Life. Primii puteau să îi contacteze pe artişti în mod direct, întrucât aceştia erau prezenţi fizic în galerie, în timp ce vizitatorii

virtuali puteau participa la performance prin intermediul avatarurilor lor. Cu toate acestea, nu toţi vizitatorii din Second Life au fost informaţi cu privire la caracterul artistic al evenimentului.

Experienţa tactilă a fost de asemenea eliminată din adaptarea performance-ului artistei Valie Export *Tapp und Tastkino*. În versiunea din Second Life performerii au reiterat întreaga situaţie cu toată recuzita necesară; cu toate acestea nu a existat niciun fel de contact real cu aceştia, dispărând astfel şi problemele cu care s-a confruntat Export în versiunea originală. Mai mult, lumea Second Life e oricum populată cu personaje pe care e dificil să le şochezi sau emoţionezi prin intermediul unui eveniment neconvenţional, în timp ce aluziile sexuale şi provocările reprezintă elemente permanent prezente în repertuarul de comportamente ale avatarurilor. Domenico Quaranta, curatorul expoziţiei *Re:akt!* (2007; http://www.reakt.org), atrage atenţia asupra faptului că în medii virtuale precum Second Life nu există nicio diferenţă între real şi reprezentarea realului. „Nu există o distincţie între mediul (virtual) şi viaţă, pentru că viaţa este în întregime mediatizată" (Quaranta 2009). Interesantă este şi reconstrucţia unei acţiuni radicale, aşa cum este *Shoot* de Chris Burden, care însă a fost lipsită de durerea, carnalitatea sau caracterul drastic al acţiunii originale. Scena tragerii cu arma poate fi repetată la nesfârşit, ciclic. Ca rezultat, ea nu este cu nimic diferită de banalele jocuri pe calculator în care trebuie să-ţi împuşti nenumăraţii inamici. Eva şi Franco Mattes consideră totuşi provocator faptul că acţiunea lor nu a fost un tribut la adresa performance-ului ca şi specie artistică, ci a rezultat din nevoia de a explora cauzele propriei lor reţineri faţă de această formă a artei atât de puţin iubită (Mattes 2010). Reluarea la nesfârşit a aceloraşi elemente: mişcări, acţiuni, cadre,

este o repetiţie realizată într-un timp dat, caracteristică mediilor limitate ca durată („time-based" - într-un timp dat). Timpul suferă o suspendare şi o compresie simultană, indusă de ritmul repetiţiei şi fiind efectul suprapunerii înţelesurilor provenind din mediile statice (pictură, fotografie) şi dinamice (film, transmisie în direct) ale transferului artistic de sens. Uneori ca rezultat al repetiţiei se ajunge la uzură, ca şi în cazul lucrării *Infinite Smile* (2005; http://www.mteww.com/infinite_smile), realizată de MTAA (M.River & T.Whid Art Associates), doi artişti care explorează problematica ciclurilor nesfârşite şi a repetiţiei în artă, având convingerea că acestea sunt elemente cheie ale culturii digitale. Michael Sarff (M. River) şi Tim Whidden (T. Whid) lucrează împreună din 1996, combinând atitudinea conceptuală cu utilizarea internetului ca mediu. În contextul lucrărilor lor este foarte important dialogul între artişti – care sunt chiar personaje, într-un anumit sens, pe care aceştia le interpretează în timpul proiectelor lor de tipul performance. River şi Whid pozează în acest diptic ca pentru un tablou viu al secolului XIX, în care pentru menţinerea compoziţiei e necesar ca protagoniştii să stea nemişcaţi. Cu toate acestea, menţinerea nemişcării este doar aparentă, pentru că „infinitatea" se compune dintr-o succesiune de imagini pe care le privim una după alta, ca într-un ciclu nesfârşit. Acest tip de activitate nu reprezintă o inovaţie, întrucât se pot indica foarte clar precursorii — filmul lui Andy Warhol *Sleep* (1963) în care sunt înregistrate imagini cu John Giorno dormind, imagini montate una după alta într-un ciclu continuu, iar în ceea ce priveşte arta poloneză, există de pildă strigătul nesfârşit din filmul *YYAA* al lui Wojciech Bruszewski (1974). Totuşi nu criteriul noutăţii este cel mai important lucru aici, ci legătura cu încercările de a opri timpul, pe care şi le asumă arta prin intermediul imaginilor: de la

pictură, trecând prin fotografie, mergând până la diversele metode de înregistrare ale imaginilor în mişcare. În anul 2004, MTAA au realizat lucrarea *OneYearPerformanceVideo (aka SamHsiehUpdate)*. Este vorba despre a treia lucrare din ciclul *Updates* (prima a fost *onKawaraUpdate*, 2002 — o fereastră, în care se putea vedea o inscripţie cu alb pe fond negru efectuată în stilul lucrărilor lui Kawara, cu conţinutul „December 10, 2002"; a doua a fost *vitoAcconciUpdate*, cu referire la performance-ul lui Vito Acconci *Seedbed* — 1972). Artiştiii s-au folosit de proiecte deja istorice — cel mai adesea din domeniul artei conceptuale şi performance-ului. *Update,* realizat de cei doi membri ai MTAA se putea vizualiza pe internet sub forma unei proiecţii prezentându-i pe ambii artişti în încăperi mici, identice, semănând cu două celule. După logarea obligatorie, vizitatorul putea înregistra timpul petrecut urmărind derularea proiectului, iar pe pagina de internet exista un clasament al celor mai rezistenţi vizitatori. Exista chiar posibilitatea de a viziona proiectul timp de maxim un an de zile fără pauză, premiul fiind un fişier conţinând codul sursă, cu alte cuvinte, proiectul însuşi. Acest video-performance de un an de zile pare aproape o transpunere literală a acţiunii lui Sam (Tehching) Hsieh, realizată cu 30 de ani mai devreme (http://www.one-year-performance.com/intro.html). Cele cinci acţiuni *One Year Performances*_ftn3 ale lui Hsieh reprezintă un ciclu de acţiuni efectuate de artist între anii 1978–1986 (vezi Wojtowicz 2008). În cadrul primei dintre acestea, *Cage Piece* (1978–1979), Hsieh a petrecut un an întreg închis într-o încăpere micuţă care semăna cu o celulă, spaţiu pe care şi-l construise singur. Fiecare zi care trecea era documentată printr-un semn pe perete şi o fotografie. Asistentul său îi aducea de mâncare dar nu comunica cu artistul, prin urmare Hsieh a petrecut un an de zile într-o izolare autoimpusă, neschimbând un

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

cuvânt cu nimeni. În anumite intervale orare, performance-ul său era accesibil publicului. Această lucrare a sa a fost recreată la MoMA, New York, în aprilie 2009 — a fost reconstruită atunci cuşca performer-ului şi s-au prezentat publicului fotografiile făcute de artist în perioada izolării şi care documentează trecerea timpului (http://www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/322). Schimbarea vizibilă, care se poate observa cu uşurinţă în ceea ce priveşte versiunea contemporană a acestui proiect ţine nu doar de duplicarea în mod simultan a aceleiaşi situaţii sau de introducerea tehnologiei contemporane reprezentată de calculatoare. Elementul cheie este faptul că avem aici de-a face doar cu o reconstrucţie aparentă, pentru că nu este vorba despre o transmisie în timp real, iar întregul performance nu durează un an de zile. Este vorba despre un set de mostre — filme scurte distincte, împerecheate la întâmplare, astfel încât vizitatorul primeşte spre vizionare de fiecare dată câte un alt material. Totalitatea materialelor pentru vizionare formează un ciclu neîntrerupt, simulând impresia de continuitate. Presupunând că vreunul dintre privitori ar urmări timp de un an de zile acest performance, toată iritarea şi plictiseala izolării prin care a trecut artistul în versiunea originală ar fi transferate asupra privitorului (după cum observă Mark Tribe, potenţialul colecţionar trebuie să plătească nu cu bani, ci cu timpul său pentru a câştiga lucrarea — vezi Tribe, Jaana 2006: 68). Titlul ciclului — *Update* — înseamnă „actualizare", acţiune realizată des de utilizatorii de programe informatice care din timp în timp sunt îmbunătăţite, versiunile noi fiind puse la dispoziţia utilizatorilor de producător. Iniţial artiştii aveau intenţia de a se folosi de ideea de „upgrade", dar au considerat că termenul ar presupune o anumită superioritate a proiectului lor faţă de sursa de inspiraţie „originală" şi au dorit

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

să evite acest lucru (informaţia face parte dintr-o conversaţie nepublicată pe care am avut-o cu cei doi membri ai MTAA în aprilie 2009). În ceea ce priveşte tehnologia, „update" înseamnă actualizare efectuată datorită apariţiei unor informaţii noi, iar „upgrade" se referă tot la o actualizare, dar în sensul aducerii unor îmbunătăţiri tehnologice care se pot referi la o extindere a posibilităţilor de interacţionare sau la o interfaţă mai prietenoasă, şi care se bazează şi pe experienţele utilizatorilor cu versiunile anterioare. Decizia de a actualiza proiecte din anii 1970 se explică prin atitudinea artiştilor din MTAA, care declară că sunt atât conceptualişti, cât şi artişti digitali şi că nu văd nicio contradicţie în asta.

Internetul ca şi mediu creează o perspectivă interesantă şi în ceea ce priveşte proiectele provenind din afara sferei virtuale (după cum sugerează Eduardo Navas, cercetător al artei remixului, abordarea acestora în ceea ce priveşte conceptualismul nu este una literală — Navas 2009). Citatele şi reiterările proiectelor conceptuale în versiune digitală schimbă sensurile lor iniţiale. Nu doar din cauza faptului că dispare atât prezenţa fizică a performerului, cât şi caracterul nerepetitiv al proiectului, iar experienţa receptorului încetează să mai fie directă. Este de asemenea importantă, după cum menţionează Domenico Quaranta, dispariţia accidentalului în favoarea comportamentului după un scenariu planificat cu precizie. (Quaranta 2009). Ceea ce a fost un factor decisiv în alegerea sensului a numeroase acţiuni de tipul performance în anii 1970, anume deschiderea spre accidental, spontaneitatea în activităţi, elementul surpriză, a fost înlocuit cu simpla reconstrucţie a evenimentelor. Nu putem totuşi să fim complet de acord cu aceste observaţii, căci contemporana „wersja 2.0" („versiunea 2.0") şi toate

versiunile următoare nu sunt copii indistinctibile unele de altele, ci ceva de genul — ca folosim limbajul mediilor non-vizuale — interpretării unei partituri sau a unui scenariu.

Transferul între medii

Reciclarea unor idei conceptuale, proces caracteristic pentru artiştii digitali, se bazează în special pe reîntoarcerea la ideile relevante ale anilor 1970 (vezi Wojtowicz 2007: 138–156). Sunt considerate dătătoare de inspiraţie caracteristici precum imaterialitatea operelor de artă, schimbarea statutului lor de la acela de operă de artă finalizată, la proiect deschis, şi de asemenea opoziţia faţă de sistemul artistic. Nu mai puţin importantă este identificarea unor idei istorice şi realizarea lor în plan artistic, în noul mediu digital. Un exemplu îl constituie lucrarea *I Am Making Art Too* (2003) de Jill Miller, referindu-se la filmul lui John Baldessari *I am making art* (1971). Utilizând un montaj digital, Miller şi-a plasat personajul în acelaşi cadru, alături de Baldessari. A solicitat şi obţinut totuşi acordul artistului în prealabil, ceea ce reprezintă o practică rar întâlnită în cazul remixului şi al aproprierii.

Rematerializarea este (în acest context) o activitate care constă în găsirea unei surse de inspiraţie din sfera virtualului şi a construirii de artefacte, adesea destinate spaţiului public, care sunt obiecte reale de provenienţă virtuală. Exemple în acest sens pot fi considerate, printre altele, proiectele lui Aram Bartholl *Map* (2006) sau *Tree* (2007). Bartholl experimentează cu regulile comunicării ce se aplică în ambele realităţi: şi în cea reală, şi în cea virtuală.

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Artistul nu doar reconstruieşte fantasme virtuale după chipul artefactelor reale, ci se mişcă liber printre ambele spaţii importând şi exportând obiecte (folosindu-se de propriul sau limbaj). În lucrarea *Map* (2006), artistul porneşte de la populara hartă Google Earth, ale cărei simboluri caracteristice permit localizarea unor puncte alese, iar apoi construieşte acolo un obiect amintind de simbolul Google Earth, corespunzând propriului prototip virtual. Rămâne totuşi întrebarea, ce anume reprezenta obiectul acela realizat dintr-un material întins pe un stelaj de lemn? Amplasarea sa în spaţiul real reprezintă gestul unui sculptor, sau o manifestare a street art-ului? Putem vorbi aici despre tradiţia land art-ului şi a altor curente ale secolului XX, care au anexat spaţiul oraşului sau împrejurimile acestuia? Penetrarea în realitate a simbolului virtual personificat ca şi obiect real sugerează existenţa în paralel a unei lumi a informaţiei în care nu doar căutăm indicii, ci din care suntem noi înşine o parte integrantă.

Nu există documentaţie neutră

Walter Benjamin a prognozat deja schimbarea statutului receptorului faţă de artist, atunci când a scris: „Cititorul este în orice moment gata să preia funcţia de autor" (după Sauerland 1986: 159). Scriind despre artă şi legătura sa cu procesele comunicaţionale, Maryla Hopfinger afirma că urmează o schimbare de paradigmă în artă, şi în cadrul acesteia, o schimbare a modelului autorului „(…) cu permanenta divizare a rolurilor între emiţători şi receptori, cu poziţia centrală acordată creatorilor, cu forma finală a operei de artă şi

statutul său privilegiat, cu ideea de misiune înscrisă în rolul creatorului, dublată de autoritate, cu programul imitativ asignat rolului receptorului. Caracterul de non-parteneriat al modelului de autor nu a mai fost, în principiu, pus sub semnul întrebării până acum" (Hopfinger 2002: 451). Exemplele de atitudini artistice citate nu sunt radical de inovatoare, dacă le privim din perspectiva relaţiei dintre arta secolului XX şi subiect. Experimentele neo-dadaiste cu subiectul (*Malowany brąz* al lui Jasper Johns, 1960) sau reconstrucţiile pop-art ale produselor de larg consum, cum ar fi de pildă lucrările lui Andy Warhol, pot să constituie un punct de referinţă. Aceste obiecte au fost privite cu îndoială de critici de artă cum ar fi Arthur Danto, care a semnalat problema imposibilităţii diferenţierii (Danto 2006). Diferenţa constă în faptul că în cazul reconstrucţiilor contemporane, nu există un prototip material. Acesta provine din sfera virtuală, din limbajul simbolurilor, adesea referindu-se la o gamă semantică largă, de exemplu, estetica unui joc anume ales. Trecerile de la spaţiul virtual la cel real şi invers constituie, după formularea lui Andrzej Gwoździ, un continuu „transfer între mai multe medii" (Gwóźdź 2003: 186). Nu este vorba totuşi despre un transfer între medii audiovizuale sau electronice, ci despre medii care practic întotdeauna s-au opus lor. Dispersarea activităţii noastre între sfera reală şi cea virtuală s-a realizat de mult timp deja, iar o parte a mediilor au devenit ubicue, transparente. A scris despre asta Mark Weiser, creatorul termenului „ubiquitous computing" (Weiser 1991). După părerea lui, mediile au devenit şi devin în continuare ubicue şi transparente, atât de tare s-au agăţat de viaţa noastră de zi de zi. Această revenire permanentă a noastră la ele să rezulte oare din nevoile noastre materiale? Sau este întoarcere aceasta o încercare a noastră de a stabili un contact permanent cu spaţiul informaţiei şi

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

imaginaţiei? Sau poate, date fiind trăsăturile acestor medii, astfel ni se reaminteşte mereu de existenţa lor? Această activitate e fără îndoială asociată cu conştientizarea fenomenelor ca „ubiquitous computing". Se referă şi la problema participării la cultura Web 2.0, care, după cum se pare, egalizează şansele, e participativă şi promovează activitatea. Toușiaceasta nu înseamnă să ne îndepărtăm de mediile digitale, ci să reflectăm asupra consecinţelor funcţionării lor în viaţa de zi cu zi şi în cultură. Nu s-au verificat temerile potrivit cărora contactul virtual ar ajunge să înlocuiască contactul real dintre oameni— Web 2.0 este un instrument care adesea ajută chiar foarte mult la stabilirea unui contact cât se poate de real, realizat prin intermediul unor tehnici complexe de autoprezentare. Amândouă realităţile se întâlnesc constant în vieţile noastre. Cu toate acestea, suntem capabili să recunoaştem limitele ce despart realul de virtual şi suntem conştienţi că amestecarea regulilor poate fi periculoasă.

Care sunt deci consecinţele implementării simbolurilor digitale, deci imateriale, în spaţiul real? Mai este opoziţia convenţională între real şi virtual la fel de justificată? Cum să înţelegem consecinţele artistice, socio-politice şi culturale ale ingerinţelor în realitate? Andrzej Gwóźdź identifică în cinematograful contemporan asemenea practici descriindu-le ca forme hibride „o pendulare printr-o interfaţă între medii şi textele lor" (Gwóźdź 2003: 167). Confruntat cu repetiţia
materialităţii, a culturii digitale marcate prin existenţă, privitorul – utilizator pendulează între mediu şi transferul său (codificat), iar atunci când doreşte să decodeze corect, îşi asumă singur rolul de interfaţă.

Numeroşi autori, scriind despre fenomenul repetiţiei, utilizează

proverbe cunoscute — acela despre a merge de două ori la (aceeaşi) apă, „einmal ist keinmal", „istoriei îi place să se repete" — sau evocă un citat dintr-un film: „Play it again, Sam". De fapt, e greu de vorbit despre un fenomen atât de specific manifestat în cultură fără a apela la clişeele sale. Şi totuşi, repetiţia nu îi pare receptorului contemporan bizară, din cauză că el este obişnuit cu paradigma avangardistă a originalităţii? Noutatea şi originalitatea au încetat să mai fie priorităţi, după ce negarea postmodernistă a dezvoltării lineare şi a progresului a schimbat ierarhiile culturii. Prezenţa mediilor digitale de înregistrare a făcut posibilă retuşarea şi fabricarea de ficţiune la o scară nemaivăzută până atunci. Nu putem să nu menţionăm nici plagiarismul, cu care avem de-a face din ce în ce mai des în epoca informaţională. Nicio imagine nu este în siguranţă. Nicio documentaţie nu mai este neutră.

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Literatura

W. Benjamin: *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej.* Przeł. H. Orłowski, J. Sikorski. W: Tegoż: *Twórca jako wytwórca* Red. H. Orłowski. Poznań 1975.

A. C. Danto: *Świat sztuki. Pisma z filozofii sztuki.* Przeł., red. L. Sosnowski. Kraków 2006.

B. Groys: *From the Image to the Image File — and Back.* W: *40 Years Videoart.de Digital Heritage: Video Art in Germany from 1963 to the Present*. Red. R. Frieling, W. Herzogenrath. Ostfildern 2006.

Andrzej Gwóźdź, *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Universitas, Kraków 2003.

History Will Repeat Itself: Strategies of Re-enactment in Contemporary (Media) Art and Performance. Red. I. Arns, G. Horn. Berlin 2007.

S. Home: *Gwałt na kulturze. Utopia, awangarda, kontrkultura od lettryzmu do Class War.* Przeł. E. Mikina. Warszawa 1993.

M. Hopfinger: *Sztuka i komunikacja: sygnały zmian całej kultury.* W: *Nowe media w komunikacji społecznej XX wieku.* Red. M. Hopfinger. Warszawa 2002.

S. (Tehching) Hsieh: *One Year Performance* http://www.one-year-performance.com/intro.html (28.11.2009).

S. (Tehching) Hsieh, *Performance 1*. MoMA. Nowy Jork, 21.01–18.05.2009, http://www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/322 (28.11.2009).

E. & F. Mattes: *Nothing is Real, Everything is Possible*. http://www.0100101110101101.org/home/performances/interview.ht

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

ml (10.01.2010).

E. Navas: *Reflections on Conceptual Art and its relation to New Media* http://www.netartreview.net/monthly/0705_3.html (14.11.2009).

P. Phelan: *Life, Once More: Forms of Reenactment in Contemporary Art (Performance Art)*. Rotterdam 2005.

Poprzęcka: *O złej sztuce*. Warszawa 1998.

D. Quaranta: *Eva and Franco Mattes aka 0100101110101101.ORG. Reenactment of Marina Abramović and Ulay's Imponderabilia.* Przeł. A. Carruthers. W: *RE:akt! Reconstruction, Re-enactment, Te-reporting*. Red. A. Caronia, J. Jansa, D. Quaranta. Brescia 2009.

K. Sauerland: *Przeżycie i doświadczenie, czyli jeszcze raz o Walterze Benjaminie.* W: *Od Diltheya do Adorna. Studia z estetyki niemieckiej.* Warszawa 1986.

P. Sitarski: *Zagraj w to jeszcze raz. Powtarzalność w grach komputerowych.* „Kwartalnik Filmowy" jesień-zima 2001, nr 35–36.

M. Tribe, R. Jana: *New Media Art.* Köln 2006.

M. Weiser: *The Computer for the 21st Century.* "Scientific American Special Issue on Communications, Computers and Networks" 1991, nr 9, online: http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/SciAmDraft3.html (10.02.2010).

R. Wolff: *All the Web's a Stage.* „ARTnews" 2008, nr 02.

E. Wójtowicz: *Net art.* Kraków 2008.

E. Wójtowicz: *Recykling martwych mediów. Strategie przetwarzania w kulturze Internetu.* „Kultura Współczesna" 2007, nr 2(52).

T. Załuski: *Modernizm artystyczny i powtórzenie.* Kraków 2008.

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

http://aftersherrielevine.com (10.02.2010).

http://0100101110101101.org/projects.html (10.02.2010).

http://artnews.com/issues/article.asp?art_id=2443 (10.02.2010) .

http://www.mteww.com/infinite_smile/ (10.01.2010).

http://www.reakt.org (10.02.2010).

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Interviews

Despre Software theory, open source și dumbing down

Rareș Iordache
Universitatea Babeș-Bolyai

interviu realizat cu Nicu Buculei, Freelance photographer și graphician, cu interese în Free and Open Source Software

Rareș Iordache: Din ce în ce mai mulți teoreticieni afirmă că ne situăm într-o software culture, efect direct al tehnologizării. User-ul devine legat de software într-un mod direct, iar orice produs cultural sau de o altă natură este construit cu ajutorul remixării tools-urilor (hybrid-media). Unde crezi ca ne situăm practic, paradigmatic discutând?

Nicu Buculei: Calculatoarele de azi sunt hârtia de ieri, sunt niște unelte mai performante, care ne dau posibilități noi sau ne ușurează vechile practici. Dar, totuși, nu sunt altceva decât niște unelte care materializează creativitatea umană

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

din spatele lor.

Principalul beneficiu al tehnologizării este că asistăm la o democratizare a creativității: acum oricine are acces la unelte și își poate publica creațiile, nu mai este nevoie de cheltuieli exorbitante pentru unelte, de mulți ani de învățare sau de intermediari pentru publicare, putem face totul noi înșine. Poate că, pe ansamblu, asta reduce nivelul calitativ mediu, pentru că, evident, nu toți suntem Michelangelo, Shakespeare sau Cartier-Bresson. Unii dintre noi vom lua pur și simplu o poză drăguță cu o pisică, vor adăuga un text și vor produce un lolcat, care ne va amuza prietenii. Așa cum există o varietate de nivele de creație culturală, așa există și o varietate de nevoi, este loc pentru toți.

> **Rareș Iordache**: Apariția Web 2.0 este considerată adevăratul boom al internetului, al navigării utilizatorilor în acest spatiu. CMS[50]-urile au făcut posibilă exprimarea individuală pe web prin blog într-un mod facil, iar totul este direcționat către accesibil, facil. Linuxul vine de la o variantă la alta cu chestiuțe noi, care îl fac mai prietenos, mai accesibil. Care este trendul, înspre ce ne îndreptăm?

Nicu Buculei: Poate o să șochez spunând asta ca un om din interior, dar eu sunt nemulțumit de ultimele evoluții în materie de desktop pe Linux, unde în goana după accesibilitate pentru utilizatorii simpli și limitați sunt afectați cei experimentați, care știu să folosească sistemul la întreaga lui capacitate. Se merge prea departe; dacă e bine ca oricine să poata avea un blog, devine

[50] Content Management System. Exemple: Wordpress, Joomla sau Drupal.

contraproductiv, în opinia mea, să transformăm desktopul într-un telefon mobil glorificat. Și asta nu se întâmplă numai în Linux, ci și, de exemplu, la Microsoft, cu următoarea versiune, Windows 8, daca e să ne luăm după ultimele informații.

Eu spun că ne îndreptăm către "dumbing down" și sunt nemulțumit de asta. Calculatoarele nu trebuie să fie un cerc închis numai pentru inițiați, dar nu cred că trebuie să eliminam orice nevoie de învățare și astfel să ne coborâm nivelul nouă înșine, ca oameni.

> **Rareș Iordache**: Viewer-ul a devenit treptat V(user), acesta citind conținuturile, informația și fiind invitat indirect să participe...prin comentarii, prin sharing sau alte asemenea metode. Poate fi acesta considerat primul pas înspre o open culture? Proiectul afișat nu este numai al autorului, articolul nu-i aparține numai editorului, ci și celui care îl modelează prin comentariu, de exemplu. Există chiar proiect în artă care se compun în fața utilizatorului prin participarea efectivă a acestuia sau altfel spus: cel care vede opera o și contruiește.

Nicu Buculei: Termenul folosit este "crowdsourcing", atunci când mulțimile generează conținutul. Un exemplu poate fi Wikipedia, un altul YouTube, și putem continua. Dar asta este mecanismul prin care a fost transmisă cultura de când există lumea: balada Miorița, definitorie pentru cultura românească, a trecut prin vreme din gură în gură, de la om la om, fiecare aducând-și contribuția, până când secole mai târziu a fost fixată în scris. Același lucru se

întâmplă nu numai în cultură, dar și în știință și cercetare, când orice creație, invenție sau descoperire nu apare din senin, ci este bazată pe suma cunoștințelor deja existente în societate.

În ultimii ani asistăm la un conflict: pe de o parte anumite entități, în special corporațiile, încearcă să închidă cultură prin așa-zisa "proprietate intelectuală", pe de altă parte utilizatorii se revoltă și încearcă să o democratizeze. Internetul ne-a dat uneltele, suntem în război pentru controlul internetului: dacă suntem utilizatori/creatori sau simpli consumatori.

> **Rareș Iordache**: Open source...o acâiune încadrabila în free software mouvement sau mai curând care merge în tandem cu acesta. De ce? De ce user-ul să aibă acces liber la totul și unde poate conduce acest lucru? Adică, această schimbare este și una paradigmatică, în sensul în care ne îndreptăm spre o societate tehnologizată în care software-ul liber să fie punctul de pornire al unor dezvoltări ulterioare?

Nicu Buculei: Open Source și Free Software sunt lucruri diferite. Dacă Open Soure se autodefinește ca o abordare "pragmatică" urmărind strict un model de dezvoltare superior, Free Software este o filosofie despre libertate, dar și o revoluție, care își propune să schimbe lumea în bine.
Foarte sincer vorbind, cei mai mulți utilizatori simpli, cei care vor doar să apese pe un buton și să obțină un rezultat, nu vor simți direct efectul programelor libere, îl vor simți indirect atunci când vor avea mai multe alternative, mai bune

și poate mai ieftine, fără să conștientizeze că aceasta se datorează libertății. Știți că internetul nu ar fi ajuns unde este acum fără programele libere? Că infrastructura sa este bazată pe programe libere? Știți că, spre exemplu, Google sau Facebook, nu ar fi fost unde sunt fără programe libere? Știți că cele mai multe servere web rulează programe libere?

> **Rareș Iordache**: Script-uri...hypertexte (apărute încă de pe vremea lui Ted Nelson), content management (CMS-urile), conținut foto și mai nou vblog. Care este mecanismul acestei scheme?

Nicu Buculei: Eu nu cred în video blogging, este o modă care va trece, se adresează oamenilor cu capacitate limitată de concentrare și nu transmite informația eficient. Am văzut foarte des tendința oamenilor de a pune în fundal transmisia video și a face altceva în paralel: să consulte știri, să converseze cu un prieten, să se joace sau chiar toate la un loc, fără a face niciunul din ceste lucruri temeinic.

Există și inconveniente din punct de vedere tehnic: un video nu poate fi căutat după cuvinte-cheie, nu se poate salva și trimite ușor referința la un anumit paragraf, e dificil de urmărit și reprodus simultan. Din toate aceste puncte de vedere textul, îmbogățit cu imagini, este superior. Necesită un nivel mai mare de implicare, dar produce rezultate mai bune.

Suntem la o răscruce și ne îndreptăm în două direcții: acces ușor și calitate slabă sau nevoie de învățare cu o creștere a calității rezultate. Evident că unii o vor lua într-o direcție și alții în cealaltă, după cum la fel de evident că niciuna dintre

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

alternative nu e răspunsul perfect și ca vom asista la un întreg spectru între cele două variante.

> **Rareș Iordache**: Care crezi că este capătul/ finalul social media? Trendul este clar, funcționarea sa, de asemenea, însă până când?

Nicu Buculei: Finalul o să apară când o să se inventeze "the next big thing", nu știu când și care o să fie acela, dar deocamdată, deși ne afectează clar viața privată și confidențialitarea, este un pas înainte către accesul la informația pe care o dorim. Nu exclud, totuși, și o reacție adversă, atunci când suficient de mulți oameni vor realiza și vor fi suficient de afectați de abuzurile la care suntem supuși prin intermediul social media, atât de corporațiile care ne inundă cu reclame, cât și de guvernele care ne spionează tot mai intens.

> **Rareș Iordache**: Argumente pro și contra free software și software cumpărat. Crezi că se va ajunge la un final al software-ului cumpărat, iar Microsoft, de exemplu, va fi nevoită să ofere
> gratis ultimele sale produse?

Nicu Buculei: În primul rând, "free software" nu înseamnă "software gratis", ci înseamnă "software liber", care uneori este gratis, dar nu întotdeauna și nu obligatoriu. Este drept că libertatea are implicații asupra costului, putându-l reduce semnificativ, dar în cele din urmă pentru ca un programator să își dedice

exclusiv timpul unui proiect și să fie capabil să ofere și suport, atunci trebuie să aibă și o sursă de venit asigurată. Aici cel mai bun exemplu este cel al succesului companiei americane Red Hat: ei produc programe libere, o distribuție Linux, o platformă middleware, precum și alte soluții, toate sub licență liberă, dau și acces la sursele programelor, dar vând un pachet combinat de software și servicii. Rezultatul? Sunt în "Fortune 500", topul companiilor americane și în ultimii ani au avut rata de creștere anuală în jur de 28%.

În al doilea rând, Microsoft publică de ani de zile programe gratis, e adevărat, cu scopuri comerciale bine definite, de a-și susține programele proprietare, un exemplu fiind Internet Explorer, care e gratis, dar are scopul de a promova sistemul de operare comercial Windows. Ba chiar Microsoft a publicat și publică și programe cu licență liberă, de asemenea, cu scopul de a-i promova prin intermediul acestora soluțiile proprietare și comerciale. După cum am văzut au lansat și o versiune de Microsoft Office destinată netbook-urilor, care este gratis dar se finanțează prin reclame, o încercare de a contracara concurența din partea Open Office/Libre Office.

> **Rareș Iordache**: De ce nu prind la noi mișcările la modă din afară: free software mouvement, net-art, hacker-media, etc. Există un soi de decalaj între interior și exterior, din acest punct de vedere?

Nicu Buculei: Cred că e totuți mult spus că sunt la modă, peste tot sunt mișcări de nișă. La noi nișa este mai mică din motive culturale. Noi venim dintr-o societate, comunismul, în care eram forțați să participăm la acțiuni de așa-zis

"voluntariat" pe care l-am asociat cu ceva negativ și de care ne ferim. Un alt motiv ar fi sărăcia și capitalismul sălbatic post-revolutionar, care ne-au învățat să căutăm recompensa materială imediată în oricare dintre acțiunile noastre.
Cred că ușor-ușor ne schimbăm și noi mentalitățile și ne apropiem de societatea occidentală, pe de o parte pentru că nivelul de bunăstare va trebui să crească și pe de altă parte pentru că învățăm că e plăcut să faci lucrurile care te pasionează. Vedem modele de succes ale unor asemenea acțiuni, care ne încurajează să le urmăm exemplul.

> **Rareș Iordache**: Pașii de urmat pentru un proiect cultural de succes în spațiul online românesc? Care sunt lipsurile de bază ale unor astfel de proiecte? De ce există un hiatus enorm între lumea culturii și lumea programării/software-ului?

Nicu Buculei: Acest hiatus există peste tot în lume. Am văzut, de exemplu, multe proiecte internaționale care lucrează la jocuri cu licență liberă și suferă din cauza lipsei de artiști. Așa mi-am format teoria conform căreia în lumea software licentele libere sunt mult mai populare decât printre artiști, teorie care îmi este confirmată și de experiența din lumea fotografiei, fiind implicat și în câteva comunități foto în care îi văd pe fotografi foarte puțin dispuși să își distribuie creațiile liber.
Dar am întâlnit și exemple contrare: la the Open Clip Art Library, o bibliotecă cu imagini de tip clipart lansată în domeniu public, problema a fost opusă, s-au adunat sute de graficieni gata să își ofere creațiile, dar ne-au lipsit multă vreme

programatorii capabili să lucreze la infrastructură.

> **Rareș Iordache**: Nișe neexploatate în România pe free softtware mouvement/ open sources.

Nicu Buculei: Nu cred în delimitarea asta foarte strictă în România. Sunt mișcări globale și cei mai mulți dintre noi suntem implicați atât în componenta românească, cât și în cea internațională. Mai toate exemplele internaționale le-am văzut încercate și la noi, cu sau fără succes, mai viguros sau mai timid.

Nicu Buculei este Freelance photographer și graphician, cu interese în Free and Open Source Software. De asemenea, este interesat de: Graphics, illustration, identity, web, application interfaces, layout contruiește communities, online și offline, cu o centrare pe Free and Open Source Software, Free Culture and freedom, în general. Este implicat în comunitatea Linux. Site: www.nicubunu.ro.

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Despre subiect într-o nouă paradigmă

Rareș Iordache
Universitatea Babeș-Bolyai

interziu realizat cu Robert Arnăutu, PhD Universitatea Babeș-Bolyai

Rareș Iordache: Cyberculture, internet culture sau computing culture, new-media, new-technologies, software culture, net-art, etc. O grupare interesantă de termeni noi, actuali, din ce în ce mai uzitați. Pășim practic în sfera unei noi paradigme?

Robert Arnăutu: De fapt am păşit într-o nouă paradigmă de ceva vreme. Există o modalitate simplă de a ne da seama de aceste schimbări. Deschidem o carte şi dacă subiectele tratate sunt relevante pentru noi, limbajul folosit este cultural accesibil, şi scriitura în genere ni se pare atrăgătoare, atunci acea carte aparţine propriei paradigme. Dacă vrem să citim o carte apărută înainte de epoca modernă, aproximativ 1620 când specialiştii situează sfârşitul Renaşterii, vom vedea că scriitura este inacceptabilă şi ne vom pune o serie de întrebări

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

retorice: despre ce oare vorbesc oamenii aceia, de ce sunt relevante acele subiecte și ce fel de logică folosesc în tratarea și aranjarea subiectelor? Cărțile dinainte de al doilea război mondial încep să ne producă aceeași senzație chiar dacă încă sunt atrăgătoare din punct de vedere cultural.

Neagu Djuvara face o analogie care îmi place și care se potrivește în contextul discuției. El compară perioada 1914-1991 (ceea ce el numește Războiul de 77 de ani) cu perioada 1618-1648 (Războiul de 30 de ani). Acestea sunt războaie fantomă în sensul în care nu sunt conflagrații continue și nici nu se încadrează în definiția războiului pe care o aveau predecesorii acestor războaie. Dar aceste războaie marchează schimbări de paradigmă. Lumea dinainte de un astfel de război este incompatibilă cu lumea de după el. Realitatea devine alta. Pe nesimțite, mobilierul ontologic a fost înlocuit. Mobilierul nostru ontologic conține rețele, tehnologii, realități virtuale, hrană industrială, multinaționale, etc. Bruno Latour definește modernitatea, perioada dintre războaiele de treizeci respectiv șaptezeci și șapte de ani, ca perioada de purificare a două poluri, polul subiectului și al societății, respectiv polul obiectului și al naturii. Astăzi ne dăm seama că o astfel de purificare este absurdă. Suntem, încă înainte de a veni pe lume, ființe hibride. Sarcina și nașterea ne sunt asistate tehnologic. A naște fără asistență medicală a devenit o simplă fantezie. Telefonul, ecranul, autovehiculele ne sunt de acum înscrise în fenotip. Iar acestea nu sunt pur și simplu obiecte așa cum le-ar defini modernitatea ci sunt moduri de viață. Dacă am face un exercițiu de imaginație cum ar fi să trăim într-o perioadă pretehnologică (nu doar ca o evadare de sfârșit de week-end) nu am fi înclinați să definim respectiva experiență ca viață. Suntem într-o altă paradigmă pentru că ceea ce ne imaginăm ca fiind viața în

lipsa acestor tehnologii (reţele de hrană, de utilităţi publice, de informaţie) nu mai este pentru noi viaţă.

Rareş Iordache: Cum ar trebui să se poziţioneze un domeniu precum filosofia la acest *nou,* dat fiind faptul că ai făcut cercetări pe spaţiul virtual.

Robert Arnăutu: Filosofia a început să facă pasul spre o nouă paradigmă odată cu Heidegger şi Wittgenstein. Din punct de vedere modern ei nu fac filosofie pentru că dizolvă, în mod foarte acid, temele filosofiei moderne. Din punctul nostru de vedere ei pun cele mai stringente probleme: problema dualismului, a limbajului ca reţea în care suntem prinşi, a tehnologiei, a contingenţei noastre materiale, a extensiilor şi limitelor, etc. Filosofia a devenit o altă disciplină prin implicarea în multiple proiecte care nu mai ţin de fabricarea de sisteme de la pupitrul de lucru al filosofului. Inteligenţa artificială, extensiile corpului şi minţii, cercetarea sistemelor sociotehnologice, focalizarea pe reţele, comunicarea, proiectele pluri- şi multidisciplinare, toate acestea fac parte din redefinirea pe care o traversează filosofia. Nu putem şti cum va arăta filosofia mâine, dar cu siguranţă există o repoziţionare. În acelaşi timp există o cerere de răspunsuri filosofice la problemele cu care ne confruntăm. Domeniul virtual creează un nou mod de a fi în lume care cere, printre altele, răspunsuri filosofice, răspunsuri privitoare la limitele şi caracteristicile lumii în care trăim.

Rareş Iordache: Dualismul corp - suflet este regândit în prezent,

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

corpul fiind reinvestit. Actuala situare paradigmatică ar propune o nouă re-poziționare, care este semnificația unui corp la care se renunță, subiectul păsind în cyberspace. Pare că dualismul iese din schemă.

Robert Arnăutu: Dualismul "iese din schemă" pentru că a fost o mişcare forțată făcută de Descartes. Omul este tot timpul o ființă întrupată. Chiar mai mult, omul este înconjurat de ustensilele sale care îi definesc modalitatea de a fi în lume. Un om cu un ceas la mână (sau pe telefon) este supus cerințelor punctualității. Punctualitatea, deși pare o valoare morală care ar aparține polului subiectului autonom, fără trup, este o valoare tehnologică. Aparține acestui imens spațiu "dintre". Ceasul, teoretic, nu este nici parte a corpului meu, nici parte a minții mele. În realitate el este ambele: extensie a corpului meu și extensie a minții mele. Mai mult, ceasul este un element al structurii realității sociale, parte a reţelei sociale din care fac parte. Acest exemplu ne face să înțelegem modul de a trăi în lumile virtuale. Nu o facem dezîntrupat: acest mod de a privi lucrurile este o consecință a dualismului, a considerării corpului drept corpul-mașină a lui Descartes care este limitat de piele. De fapt corpul este un corp acțional al cărui limite se extind acolo unde eu acționez. Când vorbesc la telefon, eu vorbesc cu celălalt, prin intermediul unui complex tehnologic într-un spațiu virtual. Corpul meu se extinde, încorporând reţelele prin care mă manifest şi pe care le controlez în mică măsură. Noile dimensiuni ale corporalității, făcute posibile de spaţiul virtual sau, mai precis spus, acutizate de spaţiul virtual, ne prezintă o multidimensionalitate şi o multistabilitate ireductibilă. Eu sunt în spaţiul virtual şi acţionez acolo, dar într-un mod paradoxal ceea ce radicalizează probleme precum identitatea, limitele mele

ontologice şi morale, intimitatea şi proprietatea. Spre exemplu, în ce măsură sunt eu cel ce acţionez atunci când tot ceea ce fac este să instalez un software care, de pe calculatorul meu care funcţionează în lipsa mea, downloadează, modifică şi creează conţinut. În multe cazuri identitatea se reduce la o problemă de acces: atâta vreme cât sunt constituit de extensiile şi reţelele tehnologice, lipsa accesului la aceste resurse, lipsa posibilităţii de a modifica parametrii programului, îmi diminuează identitatea. Controlul meu nu înseamnă control asupra tehnologiilor, reţelelor, informaţiei, ci doar posibilitatea de a deturna, de a modifica unele variabile.

Rareș Iordache: Criza identității? Ceea ce contează după startul avatarizării este nu ceea ce este subiectul real, ci ceea ce poate deveni acesta printr-o reconstituire.

Robert Arnăutu: Aceasta pare a fi cea mai acută problemă a virtualităţii: identitatea. Iar aici identitatea nu se reduce doar la persoana mea care poate pretinde identităţi temporal limitate, dar la identitatea tuturor entităţilor cibertehnologice: cine, ce, unde, cum este X?, unde X este orice identitate virtuală. Dacă ne gândim la fenomenul cloud în care guverne, companii, informaţii, avataruri, servicii interacţionează cu minim control uman vedem că o identitate tare nu mai poate fi susţinută. Identitatea nu este construită de un subiect real, ci doar iniţiată de acesta. Ulterior, subiectul real intervine prin modificarea anumitor aspecte, dar în majoritatea timpului identitatea se construieşte în cadrul reţelelor virtuale prin software-urile şi interconexiunile

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

din ce în ce mai multiple şi mai inteligente. (Un exemplu de astfel de identitate este cea a pieţei bursiere: aproximativ 70% din tranzacţii (după unele estimări) sunt făcute exclusiv de programe de calculator fără nici o intervenţie umană. Se dă drumul la programe şi piaţa funcţionează, oamenii fac şi pierd averi.) Nu ştiu ce procent din identitatea fiecăruia este construită de reţelele tehnologice, cert este că „subiectul real" este doar un aspect al identităţii personale. De fapt, majoritatea autorilor care tratează tema afirmă că suntem ultima generaţie care mai face o astfel de diferenţă real/virtual. Asta pentru că deja copiii noştri sunt nativi digitali.

Rareș Iordache: Cum se dă subiectul? Nu prea contează limbajul non-verbal sau cel verbal, ci mixabilitatea elementelor prin care subiectul este aruncat în *vizibil,* pe ecran. Ceea ce contează pare a fi remixul/hibridizarea elementelor prin care se afișează subiectul.

Robert Arnăutu: Cum am afirmat mai devreme, subiectul este în mare măsură reconstruit tehnologic. Ca urmare el se dă tehnologic. El preia caracterul tehnologiilor pe care le instanţiază. Iar caracterul tehnologiei constă în itemizare, decontextualizare, reasamblare. Ceea ce îi rămâne de făcut utilizatorului este să reasambleze elemente decontextualizate. Nimic autentic nu poate să apară pentru că totul se petrece pe principiul fast-food: avem elementele şi le combinăm. Aceasta este viziunea distopică. Este ceea ce ne frapează prima dată când intrăm în mediul virtual. Dar există un al doilea nivel în care această donare a sinelui este contextualizată, sistematizată creativ.

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Tehnologia nu mai dă doar elemente de asamblat, ca la lego, ci tehnologia mediază. Medierea se realizează prin includerea elementelor tehnologice într-un discurs estetic, etic şi social. Modul de navigare şi alegere a diverşilor itemi de stiluri de viaţă poate duce la formarea unui caracter, la instaurarea unei vocaţii, a unui mod autentic de a fi virtual. Faptul că omul se poate insera în mod real în universul tehnologic, fără să fie doar o piesă pasivă, eventual reactivă a unui dispozitiv, face ca acesta să poată asuma un rol activ, având iniţiativă vis-a-vis de complexul tehnologic. Acesta este principiul pe baza căruia dispozitivul tehnologic este 'deturnat' către o utilizare corespunzătoare comunităţii în care se inserează.

Rareș Iordache: Elementul participării! Subiectul nu mai este un simplu *viewer/user,* ci devine un *v(user,),* un participant la proiectul desfășurat pe desktop. Acesta concepe proiectul pe care îl privește.

Robert Arnăutu: După primul contact cu virtualul, cel în care suntem doar spectatori, apare intervenţia creativă a utilizatorilor. Astăzi ne-am dat foarte bine seama că tehnologiile noastre nu sunt create în laboratoare secrete şi noi doar le utilizăm. Procesul de utilizare este în acelaşi timp un proces de creaţie. Există trei surse de creare a tehnologiilor: designerul iniţial, utilizatorii care folosesc tehnologia conform propriei voinţe de multe ori împotriva designului original şi interacţiunile dintre utilizatori şi tehnologii care pot da rezultate surprinzătoare. Avem aşadar imaginea unei intervenţii active în virtual dar această participare poate fi observată doar din interior. Din exterior se observă

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

doar o persoană care se uită la un ecran.

Aici iar pătimim de pe urma subiectului autonom spectator creat de modernitate. Elementul de participare şi de continuă modificare atât a tehnologiilor cât şi a propriei persoane este din ce în ce mai prezent, iar această participare introduce creativitate, dinamism, fluidizarea identităţii. Toate acestea sunt greu de formalizat şi deci de înţeles. Încă mai considerăm tehnologia ca un instrument pe care îl folosim distant de pe o poziţie autonomă. Din contra, suntem „trup şi suflet" în virtual, în interiorul unei lumi dinamice, poate prea dinamice, pe care deşi nu o controlăm, o influenţăm prin fiecare acţiune a noastră. La fel ca pentru limbaj, noi nu suntem creatorii mediului virtual şi nici nu controlăm total propriul discurs, dar atât tehnologia cât şi mediul virtual depind de fiecare creaţie şi utilizare particulară, depind de intensitatea imersiunii fiecăruia.

Rareș Iordache: Lev Manovich spune următorul lucru: Trăim într-o software culture. Va lua mai mult sau mai puțin timp până ce fiecare intelectual își va da seama de acest lucru.

Robert Arnăutu: Dacă acceptăm teza lui Kuhn, un intelectual nu își va da niciodată seama de acest lucru. Fie trăiește într-o cultură software, fie nu. Iar viitorii intelectuali, cei care au învăţat literele scriind emailuri şi adrese www, cu siguranţă vor considera un pleonasm expresia „cultură software".

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Robert Arnăutu este doctor în filosofie, absolvind la Universitatea Babeș-Bolyai cu teza: „Ontologia digitalului. O analiză filosofică a rețelelor cibertehnologice", în cadrul Școlii Doctorale „Comunicare și Cultură". De asemenea, are studii doctorale în filosofie la Central European University of Budapest, cu teza: „Early Modern Philosophy of Technology". Din 2008 face cercetări în filosofia tehnologiei.

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

ANTROPOLOGIE SOCIALĂ ŞI CONSTRUCTE SOCIALE – Radu Flora, *Capcana*

CARMEN DĂRĂBUŞ
Novi Sad
University/North University

Abstract

CULTURAL ANTHROPOLOGY AND SOCIAL REPRESENTATIONS - RADU FLORA, *THE CATCH*

The social representation composes and interprets the reality, order the daily event; she is the product of the history, but also her material of construction. The rural societies are to great extent static societies (or they were for a long time, since the impact with the urban communities and with the globalization), so the literature which "collect" this mentalities its more

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

conservative, transmitting customs kept by generation to generation. If the ethnical mosaic its rich and the history – complicated, the system of the social articulations it is very complex - and this one can be found in Rumanian literature from Voivodina. Different types of communication between different cultures, religion, as identity's component, customs of ethnical group, different values in confrontation and in negotiation – all blurred, at the end, in multiethnic, multicultural and multi-linguistic context. The trilogy of Radu Flora exposes the evolution of the young teacher Mihai Câmpeanu in the context of the educational system from Voivodina, in the first part of the XX century. *Capcana (The Catch)* it's the first novel of this trilogy, followed by *Vârtejul (The Bustle) and Zidul (The Wall).*

Key-words: ethnic relations, multiple identity, social representations, educational system, multiculturalism.

Antropologia literară este parte a antropologiei culturale; de fapt, în istoria literaturii alternează codurile estetice ale „artei pentru artă" cu cele ale implicării sociale, în care arta este o consecinţă estetică a sublimării realităţii articulate social. Dacă în zorii preocupărilor din domeniul antropologiei se avea în vedere studierea unei comunităţi umane pornind de la principiul că ea este dată o dată pentru totdeauna, antropologia modernă are în vedere societatea în multiplele ei forme de mişcare. Desigur, societăţile tradiţionale sunt în mai mare măsură societăţi statice (sau cel puţin au fost mult timp, până la contaminările puternice cu urbanul şi la impactul globalizării), astfel că

literatura populară reflectă, o perioadă lungă de timp, o experienţă culturală relativ omogenă transmisă din generaţie în generaţie, caracterizată în primul rând prin funcţional, şi abia apoi prin estetic. Raporturile strânse care există între manifestările esteticului şi ansamblul culturii în mijlocul căreia iau naştere sunt mai puternice în literatura populară şi în literatura cultă care evocă spaţiul rural. Metodologia de cercetare antropologică clasică este mai potrivită în contextul folclorului. M. J. Herskovits vorbeşte, de altfel, despre contrastul dintre studierea schimbării deja petrecute şi studierea schimbării în curs, ambele regăsibile, în grade diferite, în literatura folclorică şi în cea cultă, care absoarbe şi transmite informaţii despre modul de viaţă al unei comunităţi socio-etnice.

Stabilitatea şi continuitatea culturală este mai slabă în cazul literaturii culte, unde valoarea este dată tocmai de expresia individualităţii; uneori ea devine purtătoarea de cuvânt a unei întregi comunităţi, aşa cum este cazul unei părţi a literaturii de limba română din Serbia. În cazul acestora, este dificil de identificat un *pattern* cultural în înţelesul clasic al cuvântului, originalitatea constând tocmai în interferenţa culturilor la confluenţa cărora, inevitabil, s-au format. Desigur, există o etapă a cristalizării unor modele, însă ele nu pot fi luate în considerare, în cadrul literaturii culte, în aceeaşi măsură ca în cazul folclorului literar. Antropologia modernă este deschisă în primul rând studierii factorilor de schimbare socio-culturală. În acelaşi timp, nu toţi factorii care compun un ansamblu socio-cultural sunt la fel de vulnerabili în faţa schimbării. I. Hogbin identifică, între cauzele cele mai frecvente ale schimbării staticului tradiţional, modificările mediului fizic, brutale sau progresive, migraţiile, amestecurile de populaţii, invaziile, alterările demografice, jocul influenţelor exterioare. Contactul dintre culturi diferite, uneori spontane, alteori dirijate,

poate duce la fenomenul de aculturaţie. Antropologia americană vorbeşte despre fenomenul difuziunii mai multor trăsături culturale pornind, în cazul nostru, de la mai multe centre de influenţă socio-culturală, dat fiind faptul că grupurile etnice vin deja cu un bagaj cultural, dar viaţa în izolare fiind imposibilă, contaminările sunt multiple, iar centrele de iradiere, de asemenea. Literatura unei comunităţi etnice minoritare în cadrul unei culturi majoritare dovedeşte o preocupare specială, implicită sau explicită, în privinţa relaţionării cu Ceilalţi, măsura în care are posibilitatea să aleagă ori să refuze schimbarea, măsura în care stereotipurile culturale conservă în sens pozitiv ori pietrifică mecanismele sociale, iar esteticul, ca parte a acestuia în antropologia culturală, riscă să devină un construct artificial.

Studiile consacrate schimbărilor sociale contemporane insistă tot mai mult asupra dependenţei artei în raport cu orientările fundamentale ale culturii şi organizării sociale, în rama antropologiei. Cu cât mozaicul etnic este mai bogat şi istoria mai contorsionată (spre exemplu, perioada interbelică), sistemul de articulări sociale este mai complex, iar acesta se regăseşte în literatura de limba română din Serbia. Constructe sociale, tipuri de comunicare între culturi diferite luate global sau între indivizi aparţinând unor grupuri etnice diferite, religia, componentă identitară, cutume de grup etnic, valori diferite care se înfruntă, negociază, creează conflicte artificiale sau reale, le estompează în context multicultural şi multilingvistic. Identitatea se conturează, pentru că „zestrea stilistică la care participă fiecare artist şi care asigură aerul de familiaritate în care respiră creatorii şi spectatorii unei ţări, perioade etc. preia, într-o măsură, funcţiile structurilor lingvistice în raport cu care se instituie performanţele paradigmatice ale vorbitorilor. În stil, regăsim în gradul cel mai

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

înalt setul acelor « posibilităţi prestabilite » fără de care nu este posibilă nicio comunicare“ (Liiceanu, 2000: 90). Violentarea sau ignorarea unui cod artistic clasicizat prin acceptare este un moment de revoluţi în artă şi literatura română din Serbia parcurge şi aceste etape. Contribuţia literaturii la cunoaşterea societăţii a fost, în cadrul antropolgiei generale, fie negată, fie supralicitată. Observaţia lui Tzvetan Todorov: „dacă literatura nu ne-ar învăţa ceva esenţual despre condiţia umană, nu ne-am mai preocupa să ne întoarcem uneori la texte vechi de două mii de ani; şi dacă adevărul literar nu se lasă redus la procedeele de verificare curente este pentru că s-ar putea să existe mai multe tipuri de verificare. Cea specifică textelor literare nu va fi strict referenţială, ci intersubiectivă; va consta în adeziunea cititorilor ei, care depăşeşte graniţele statelor sau bariera secolelor” (Todorov, 2010: 10) – subliniază meritul literaturii de a evita clişeele, de a exprima adevăruri nuanţate ale unei stări de spirit, ale unei stări de fapt ori emoţionale, pe care filozofia şi ştiinţa nu le pot exprima. Literatura stimulează interpretarea simbolică şi capacitatea de asociere, compară, caută diferenţe şi asemănări pe fondul unei comunităţi de proprietăţi comune. De asemenea, „operele literare au avantajul de a se adresa tuturor, deci de a căuta gradul cel mai mare de inteligibilitate” (Todorov, 2010: 11).

Relaţia dintre individ şi mediul său se materializează prin reprezentări sociale; procesul lor de elaborare este o sinteză a concepţiilor învăţate de individ în funcţie de capacităţile sale şi de mediul mai mult ori mai puţin favorizant (Neculau, 1995). Radu Flora, în trilogia compusă din romanele *Vârtejul, Capcana* şi *Zidul* reconstituie, din fragmente, mediul multicultural al Voivodinei din prima parte a secolului XX, în special al Banatului sârbesc, prin ţesătura de constructe sociale care îl are în centru pe învăţătorul Mihai

Câmpeanu; tehnica narativă a autorului se bazează pe alternanţa temporală: dacă în *Vârtejul* alternează experienţa de soldat cu cea profesională şi sentimentală, în *Capcana* rupturile temporale pun în aceeaşi oglindă cu feţe diferite viaţa de elev şi cea a primilor ani de muncă. Trilogia devine un bildungsroman al devenirii lui Mihai Câmpeanu, articulat din experienţe multiple: „Evoluţia procesului identitar în ciclul vieţii este, bineînţeles, un model ce face să iasă la lumină un comportament mediu: traiectoriile personale sunt, din fericire, diverse, cu atât mai mult cu cât acest model trebuie coroborat cu diferenţa de poziţie determinată de capitalul cultural" (Kaufmann, 2008: 43). Întâlnirea cu satul Plopu, unde îşi începe cariera de dascăl, este întâlnirea cu o cultură familiară lui, asemănătoare celei din satul său. Mici drumuri rurale din macadam turcesc şi pământ de o parte şi de alta fac legătura cu drumurile principale, cu staţiile de tren ori de autobuz care îi duc spre Novi Sad ori spre Belgrad. Portul era puţin diferit de cel din satul său (originea populaţiei româneşti din Voivodina este diversă – bănăţeni, ardeleni, olteni, aşadar cutumele, elementele de limbă, portul tradiţional conservă, în mare parte, caracteristicile de grup de provenienţă): „Bărbaţii purtau izmene largi. Cămăşi albe de pânză pe deasupra. Umblau mai mult cu capul gol. Şi desculţi. Femeile aveau nişte fuste ţesute. Crestate în izdrez. De o parte şi de alta" (Flora, 1978, 15). Sosirea sa la „chinezul" (primarul) Boantă, care se ocupa de treburile administrative, dar şi de rezolvarea unor chestiuni juridice, într-o instituţie ale cărei inscripţii erau în „limba statului" – cum este numită mereu limba sârbă, nimereşte în plin conflict dintre acesta şi notarul Vlada Perici, membru al partidului Radical Sârb, conflict desfăşurat pe ton ridicat, în sârbă. Motivele conflictului nu au nimic a face cu un eventual conflict etnic româno-sârb, ci cu

apartenenţa politică diferită, cel mai adesea generatoare de conflicte. Îndemnul primarului de a se ralia concepţiilor sale politice, militantismului său – pe care nici nu le cunoştea încă – este de rău augur. Rând pe rând, iniţierea în mediul socio-profesional de la Plopu îl va învăţa că independenţa e un lux pentru care trebuie să plătească un preţ neaşteptat. Inspectorul cercual, Tomici, este un „naţionalist moderat. Stâlp al regimului. Între « noi » şi « voi » punea o barieră. Închipuită" (Ibidem, 18). Cu învăţătorul român se purta amabil pentru că studiase în limba sârbă, în opinia lui, îşi asumase mai curând identitatea sârbească prin această alegere, care îi sporea încrederea în faţa autorităţilor statului. Limba este o cale de acces spre cultura Celuilalt, spre identitatea sa intimă: „Ne cunoşti bine limba. Şi istoria. Şi ceea ce este de căpetenie, ne cunoşti sufletul. Fiindcă, ştii dumneata, mulţi trec dincolo. În România. Fac şcoala acolo. E mai greu dacă vin înapoi. Nu ştie omul ce să facă cu ei…"(Ibidem, p. 18). Ideea este reluată de directorul şcolii din Plopu, Ghirici: „Avem destule probleme. Cu cei ce-au terminat şcoala în România. Aceştia ne vin cu idei cam străine. Şi se simt aici, printre noi, ca între străini" (Ibidem, p. 29). Şi astfel istoria se repetă, asumarea unei identităţi nefiind un lucru uşor într-un astfel de spaţiu, dar aceste opinii arată importanţa hotărâtoare a mediului cultural-educaţional de formare. Multiculturalismul normativ, care presupune grupuri închise, este greu acceptabil, pentru că riscă autoizolarea unui grup etnic hiperdefensiv, ce refuză orice influenţă din exterior din dorinţa conservării cu orice preţ, fie şi pe fundamente arhaice. Multiculturalismul critic al epocii actuale este mai deschis, mai tolerant cu aşa-numitele identităţi de graniţă formate într-un creuzet eterogen, fără presiunea unor alegeri ferme, exclusiviste.

Discuţia iniţială cu inspectorul cercual îl pune în temă despre ceea ce îl aşteaptă, cerându-i să nu se amestece în politică. La Plopu, toată lumea îl aşteaptă cu nerăbdare „ca să le serveşti scopurilor lor. Căci politica e oarbă. Nu alege mijloacele" (Ibidem, p. 19). Acomodarea cu noul statut profesional, important mai ales în mediul rural, îl face „să se simtă din ce în ce mai important" (Ibidem, p. 22), însă imaginea Corinei, iubita din vremea când era elev la Şcoala Normală, îi umbreşte din când în când entuziasmul asumării noii sale vieţi. Pentru tatăl său, dascălul şi preotul erau autorităţile supreme ale comunităţii rurale, astfel că se lasă pătruns de importanţa noii sale poziţii. Rând pe rând, face o radiografie a obiceiurilor locului, sat de deal, diferit de cel de la câmpie, sat de pustă, cum îl numeşte, de unde provine el. În locul strugurilor, predominau dudele, iar „viticultorii nemţi din oraş erau mai abitir. Produceau cantităţi mari. Vindeau şi ei vin. Dar de la acov în sus" (Ibidem, p. 25). Depozitele particulare, organizarea la scară mare a producţiei şi a comerţului este un apanaj al comunităţii germane, ceilalţi mulţumindu-se cu mici afaceri domestice.

Amintirile anilor petrecuţi la Şcoala Normală se intersectează cu tribulaţiile prezentului, care se construieşte tot pe interferenţa culturilor, limbilor, etniilor diferite ce populează Voivodina. Societatea literară românească a şcolii avea loc la internatul român; clase româneşti compacte erau doar în cursul inferior, pe când în cel superior al Şcolii Normale „din cauza numărului mic de elevi şi din lipsă de cadre didactice şi, mai ales, din cauza unor rezistenţe – nu erau secţii româneşti aparte" (Ibidem, p. 32). Portretul directorului şcolii, Filipovici, prinde legăturile cosmopolite ale mediului cu lumea mare: „Rigid şi corect. Şi bun pedagog. Se zvonea că este francmason.

Cu vederi cosmopolite. Dar, forţat de mediu, era sensibil - şi acest lucru se vădea fără ascunzişuri – la chestiunea naţională" (Ibidem, p. 32). În mod oficial nu permite elevilor români din cursurile superioare ale Şcolii Normale să participe la şedinţele literare ale Societăţii literare româneşti, însă este dispus „să nu ştie" ce se întâmplă, împăcând, astfel, legile statului cu cele ale minorităţii româneşti. Românii sunt prezentaţi ca loiali, în general; datorită unor convenţii dintre state, aveau şi o relativă autonomie. Grupul etnic de acest tip se supune, vrând-nevrând, unei duble conştiinţe colective, cu instanţe de control de tipuri diferite – una normativ-administrativă, a statului, a majorităţii şi alta, a comunităţii minoritare – cu resorturi sentimentale generate de cutume comune, limbă, amintiri, credinţe. Constructele sociale care generează reprezentările sociale dictează natura raporturilor dintre indivizi şi dintre comunităţi. Ei iau modele din mediu, dar şi transmit modele, iar acest dublu circuit dă specificitatea mediilor multietnice, transformându-le, implicit, în medii multiculturale cu reprezentări şi constructe sociale originale. Statutul profesional al personajului principal al trilogiei este un prilej de radiografiere a sistemului educaţional dintr-un anumit timp şi spaţiu (cu puternice note autobiografice auctoriale), sistemul însuşi devenind un construct social alcătuit din acceptări, respingeri, tatonări, acutizări ori estompări de asperităţi ale unor relaţii complexe din rama socialului. Învăţătorul Pitac simte ca pe o imixtiune intenţia autorităţilor de a-i determina, subtil, pe elevi sa înveţe limba statului. În acelaşi timp, e dificil de imaginat supravieţuirea şi accesul în structuri complexe ori de elită ale majorităţii fără a le cunoaşte bine limba: „Sublinie că directorul Ghirici şi inspectorul Tomici vor să introducă, în mod experimental – vorbă să fie – învăţarea şi deprinderea alfabetului sârbocroat latin încă din clasa a II-a.

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Ca un fel de tranziţie spre trecerea la instruirea alfabetului chirilic sârb din clasa următoare, cea de a III-a. Lui personal i se părea acesta doar un truc. Şi o nepermisă îngreunare a copiilor. […]

-Până la urmă, ne vor face să le învăţăm limba din clasa I. Sau chiar de la grădiniţă" (Ibidem, p. 46). Alegerea şcolii era determinată şi de provenienţa socială: la Şcoala Normală elevii erau de condiţie modestă din punct de vedere economic, iar absolvirea liceului le oferea imediat un venit şi o poziţie onorabilă, în general superioară celei anterioare. Şi orientarea altor etnii este identificată: astfel, „copiii şvabilor de la sat se înscriau în masă la şcoala civilă, de patru ani. Aici se făcea, în plus, şi limba germană. Ca limbă străină. Apoi se întorceau de plugăreau acasă" (Ibidem, p. 48-49). Copiii şvabi din familiile înstărite urmau liceul, apoi studii superioare. Cei de condiţie modestă erau, ca orientare politică de stânga, iar ceilalţi – previzibil, de dreapta. Opţiunile politice, uneori pătimaşe, sunt prezente încă din timpul şcolii. Componente complexe, de ordin politic, economic, etnic, religios structurează, de timpuriu constructe şi reprezentări sociale.

Situaţia lui Mihai Câmpeanu se acutizează; după succese de ordin profesional, prin care câştigă aprecierea elevilor şi a părinţilor acestora, încep conflictele cu învăţătorul Pitac şi mai ales cu preotul Valeriu Dinu, catalizator al mişcării etnice româneşti. Refuzul acestuia de a frecventa sujba de la biserica ortodoxă românească nu are altă semnificaţie decât pur şi simplu faptul că el aparţine, prin tradiţia şi educaţia sa familială, unei alte confesiuni: „Mamă-sa era din familie de năzăreni. Iar aceştia erau împotriva preoţilor. În mod făţiş. Împotriva bisericii. A iconilor. A oricărui fast sau ritual exterior al cultului. Mama, de fapt, nu era năzăreană. Crescută într-un fel, nu vroia să marcheze în

familie nicio sărbătoare peste an, afară de duminici" (Ibidem, p. 77). Totuşi, plină de tact, sărbătorea Crăciunul şi Paştele de dragul copilului, pentru ca acesta să simtă bucuria ritualurilor, a darurilor alături de ceilalţi copii din sat. Elev la Şcoala Normală, frecventa, benevol şi deloc constant, biserica ortodoxă, mai mult de dragul preotului Atanasie Bălan. În timpul studiilor liceale, preotul ţinea cursuri de religie în limba română pentru elevii de la Şcoala Civilă, Şcoala de Menaj şi pentru cei 4-5 elevi de la Şcoala Normală, alcătuind împreună o clasă de 15 persoane: „În oraşul de pe malul râului, în cursul inferior de liceu, Mihai Câmpeanu – măcar că singurul român din clasa sa – asculta orele de religie în limba sa maternă. Dacă ceva era liber în Regatul cu stemă de vultur bicefal, era confesiunea. Toate confesiunile" (Ibidem, p. 79). Intenţiei conducerii şcolii de a-l sărbători cu toţii pe Sf. Sava, patronul spiritual al instituţiei, i se opune vehement preotul Dinu:

„-Dar de ce, mă rog, cu copiii noştri să serbeze sfinţii lor? Serbeze-l, dacă vrea, el singur. Acasă la el. Sau în cancelarie la el…" (Ibidem, p. 78). I se pare inadmisibil să dea copiilor colivă sfinţită de el, pentru a sărbători un sfânt sârb, cerând un preot sârb pentru a efectua acest ritual. Fiecare etnie – sârbi, români, germani, maghiari – are reprezentanţi intoleranţi, dar şi din cei care mediază conflicte, dovedesc echilibru în judecăţi, comportament tolerant. Imixtiunea politicului şi a religiei în mediul şcolii este inevitabilă, creând conflicte mult mai mari decât cele etnice. Societăţile de acest tip, pentru care politicul şi religiosul joacă un rol covârşitor, erodând, nu potenţând energii constructive, nu respectă şi nu acceptă dorinţa de neutralitate a învăţătorului, care va trebui să ceară retragerea temporară din serviciu pentru a-şi efectua

stagiul militar. Este felul în care se salvează temporar din situaţia neplăcută în care intrase, refuzându-i atât pe unii, cât şi pe ceilalţi.

Aşa cum afirma D. Jodelet (Jodelet, 1989), reprezentarea socială este cea care compune realitatea, ordonează cotidianul, o interpretează şi o consacră în timp; ea este produs al istoriei, dar şi materialul ei de construcţie. În acest roman, Străinul nu este cel de altă etnie, ci Străinul de loc, cel care îşi schimbă comunitatea (rurală ori urbană) pentru a se muta în altă parte şi care este, pentru autohtoni, „o vinitură" până în momentul în care majoritatea îl consideră integrat. În ciuda mai micilor ori mai marilor conflicte, acestea nu sunt insurmontabile, nu degenerează rapid, putându-se discerne, în spaţiul Voivodinei, o populaţie având cutume generale asemănătoare, dincolo de elementele specifice ale apartenenţei etnice. O veche întrebare care preocupă antropologia culturală este aceea dacă „analiza antropologică trebuie să se exercite şi la nivelul indivizilor care participă la o cultură" (Poirier, 1968: 918). Fără îndoiala că răspunsul este afirmativ,în special atunci când avem în vedere creatorii de artă, de artă literară, mai ales, - care are o mai mare putere de dispersie. Artistul nu repetă, nu imită, ci interiorizează experienţe, pe care le dezvăluie prin produsele artistice, care pot deveni subiecte de analiză antropologică literară. Mentalităţi, cutume ale unei epoci sunt codificate într-un anumit curent literar, orientare literară. Realiştii mărturiseau deschis faptul că intenţia lor este să concureze cronica istorică, romanticii – să extragă excepţionalul din istorie, parnasienii se retrag în „turnul de fildeş", refuzând confesiunea ori implicarea socială, avangarda taie punţile cu trecutul, amintindu-şi, mai pe urmă, că fără temelie nu se poate construi şi că este necesară continuitatea pentru a avea o istorie. E necesară existenţa unei fine

urzeli semiotice relativ unitare, fundal şi ramă a particularizării unor simboluri culturale universale: „O sociologie a conotaţiei culturale nu-şi capătă adevăratele ei contururi decât atunci când cuprinde toate obiectele semiotice care alcătuiesc o cultură. Forma semiotică este indiferentă faţă de substanţa care o manifestă. De aceea, toate obiectele culturale, vizuale, auditive, olfactive sau gustative, oricum s-ar prezenta ele, implică, în felul lor de a fi, dubla interpretare. Dacă putem concepe cultura ca pe o semiotică, existenţa ei postulează o structură conotativă paralelă, ale cărei multiple manifestări înconjoară omul din toate părţile şi îl închid într-o ambianţă de realitate liniştitoare" (Greimas, 1975, 117). Aşadar sentimentul de familiaritate, identificarea unor elemente cunoscute unei comunităţi îi conferă acesteia sentimentul de securitate; în măsura în care simbolistica transcende semnificaţii restrânse, oferind deschidere spre semnificaţii universale ale fiinţei umane şi ale diverselor ei articulări cu lumea, asimilând particularul şi generalul, expresia artistică se adresează iubitorului de artă în general. „Vom înţelege că acest *homo balcanicus* se circumscrie în îndelungata experienţă multietnică căreia modurile de guvernare de la sistemul *themelor* la cel al *milletului* otoman – i-au dat fiecare un răspuns specific" (Mésnil, 2007: 29). Marianne Mésnil vede în aceste interferenţe nu semne ale barbariei, ci, dimpotrivă, ale unei deschideri specifice civilizaţiilor dinamice. O istorie comună, traiul îndelungat al contaminărilor reciproce inerente au dat un fel de omogenitate unui mozaic aflat la interferenţa Balcanilor cu Europa Centrală.

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Bibliografie

Ethonologie générale (coord. J. Poirier), Gallimard, Paris, 1968.

Flora, Radu, *Capcana,* Ed. Libertatea, Panciova, 1978.

Greimas, A. J., *Despre sens. Eseuri semiotice,* Ed. Univers, Bucureşti, 1975.

Jodelet, D. (coord.), *Les représentations sociales*, Presses Universitaires de France, 1989.

Kaufmann, Jean-Claude, *Materialul social al construcţiei individuale,* rev. „Sec. 21", 1- 6/2008.

Liiceanu, Gabriel, *Dezumanizarea artei şi alte eseuri de estetică,* Ed. Humanitas, Bucureşti, 2000.

Mésnil, Marianne şi Assia Popova, Assia, *Dincolo de Dunăre. Studii de antropologie balcanică,* Ed. Paideia, Bucureşti, 2007.

Neculau, A. *Reprezentările sociale,* Ed. Ştiinţă şi Tehnică, Bucureşti, 1995.

Todorov, Tzvetan, *Viaţa comună. Eseu de antropologie generală,* Ed. Humanitas, Bucureşti, 2009.

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

Irregular F Revue

Irregular F is an open access online journal that publishes work from all areas and traditions of philosophy. High-quality theoretical research in social sciences and humanities may also be accepted. The journal focuses on research addressing novel or scarcely treated subject matter, remaining nevertheless faithful to the norms and standards of academic research. ***Irregular F*** promotes dialogues between various disciplines and the work of young researchers, but any valuable contribution from the aforementioned fields of study is welcome.

Irregular F is included in: Ulrich's, Fabula, Journal Seek and SSRN (Social Science Research Network)

ISSN 2068 – 4797 Copyright Irregulaf F © All rights reserved

ISSN 2068 – 4797
Copyright © All rights reserved